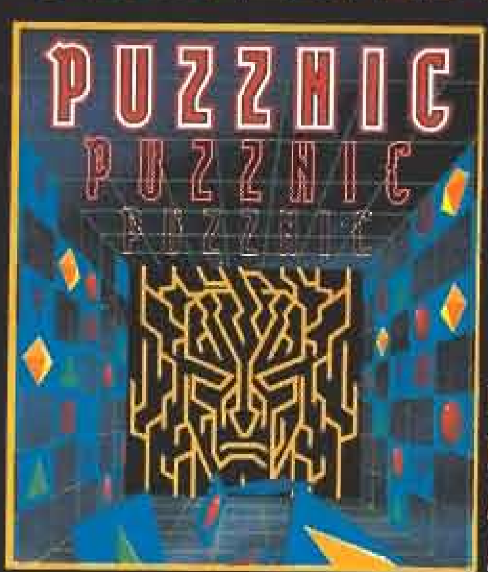

Segunda Época-Número 38
225 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
MERCS
Super póster desplegable con todos los mapas
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.
HOBBY PRESS
LOS PROGRAMAS QUE HAN HECHO HISTORIA
Mega Juego
PREHISTORIK
El arcade que llegó de las cavernas
Acción y Estrategia en tu ordenador:
LA GUERRA Simulada
TOUR 91
Compite con los grandes del ciclismo

UNA CLASE SUPERIOR

PUZZNIC
PUZZNIC
PUZZNIC

ES LA ULTIMA CONVERSION DE LA MAQUINA MAS FAMOSA DE TAITO.
MAS DE 144 NIVELES
UN JUEGO ESTRATEGICAMENTE SIMPLE QUE TE LLEVARA DE CABEZA

***SI TODAVIA NO CONOCES LA MAQUINA PRUEBA EL JUEGO!**



DISPONIBLE PARA:
PC
ATARI ST
AMIGA

BILLY THE KID

Billy the Kid es una historia épica situada en el Salvage Oeste; combina estrategia y acción arcade, para uno o dos jugadores. Podrás seleccionar ser:

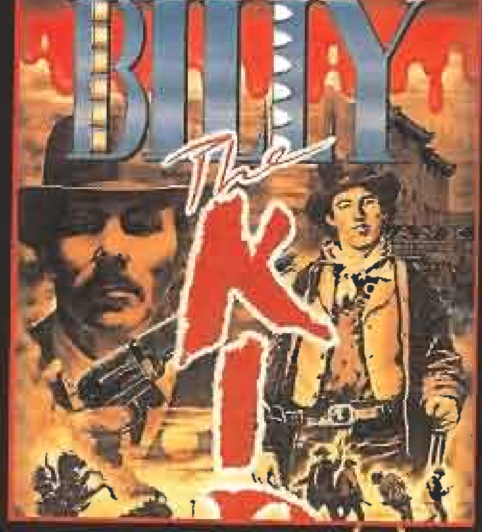
BILLY THE KID Se convirtió en forajido para vengarse de los hombres adinerados que mataron a sus amigos en la guerra del Condado de Lincoln.

SHERIFF PAT GARRET Cumplidor de la ley y decidido a hacer respetar la ley, aun cuando signifique capturar a uno de sus propios amigos.

Nueve juegos de arcade unidos entre sí y que incluyen: el duelo entre los más rápidos, robo de ganado, asalto al tren y el robo al banco.

Efectos sonoros digitalizados con una increíble media hora de música midi.

Acción simultánea para dos jugadores usando dos ordenadores. Una historia de venganza y romance, donde sólo un hombre sobrevivirá en el inevitable y violento encuentro final.



DISPONIBLES PARA
PC
ATARIST
AMIGA









ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

520 ST^E

El nuevo ATARI 520 ST^E suma a la alta tecnología del 520 ST^FM, el ordenador más premiado por la prensa internacional, la potencia que buscas para elevarte a tu máxima expresión:

- Más de 4.000 colores de donde escoger.
- Sonido digital en estéreo.
- Acelerador de gráficos, «Blitter».
- Formateo de discos compatible con MS-DOS para intercambio de ficheros.
- Modulador para conexión a tu TV.
- Conectores MIDI para instrumentos musicales.
- Mayor número de interfaces para conexión directa a múltiples periféricos.
- Facilidad de uso con el ratón y el entorno gráfico GEM.
- Versión avanzada del sistema operativo TOS en ROM.

Da el salto definitivo con ATARI 520 ST^E y disfruta de una potencia sin límites.

Además te regalamos el **DISCOVERY** PACK, valorado en más de 35.000 pts... que incluye:



Hyperpaint 2
Programa de creación de gráficos para ST.

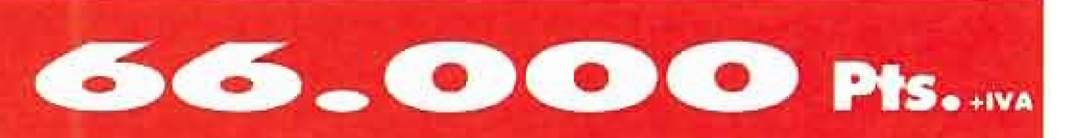


Music Maker 2
Crea, graba y reproduce tu música en estéreo.



Omikron BASIC
El lenguaje BASIC más rápido para los ST.

NUMERO UNO COMUNICACION



+ 4 superjuegos

ATARI

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195. Alcobendas. 28100 MADRID. TELS. (91) 661 56 25 / 661 83 36

- **NORTE (947) 21 20 78** • **LEVANTE (96) 362 38 61**
- **ANDALUCIA (95) 428 19 67** • **CANARIAS (928) 36 90 81**
- **SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03** • **Y en todos los centros de**





Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - Nº 38 - Julio 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Secretaria de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
Tel. 7346500

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 7347012
Fax 3720886

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, Km. 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Autoedición
HOBBY PRESS, S.A.
Megachrom
Clickart
Preycor 91, S.L.
Imprime
Altamira

Representantes para Sudamérica
CIA. Española de Ediciones, S.A.
Juan I. Aedera 1532
1290 Buenos Aires (Argentina)

Controlado por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

Un interesante informe dedicado a los simuladores y juegos de estrategia bélicos, denominado La Guerra Simulada, se convierte este mes en protagonista de nuestra portada.



«Tour 91»



«Mercs»



«Prehistorik»



«Silent Service 2»



«La Pulga 2»

***L**legaron las vacaciones, el calor, la playa, la montaña y también, no podía ser de otra manera, una nueva cita mensual con todos vosotros para informaros de lo acontecido en el mundo del software durante estos veraniegos días.*

Iniciamos nuestro recorrido con aires deportivos, por eso de que el verano invita a la vida sana, para internarnos gracias a Topo y su «Tour 91» en el apasionante mundo del ciclismo. Así pues, calentar piernas, desentumecer vuestros músculos, poner a punto vuestra bicicleta y prepararos a competir en la prueba reina de este deporte, el Tour de Francia, donde se dan cita todos los grandes nombres del ciclismo.

En cualquier caso, si lo vuestro no es intentar emular a los Delgado, Lemmond o Rooks no os preocupéis, porque aún nos quedan muchas páginas y muchos temas interesantes por tratar. Entre todos ellos encontraréis uno al que hemos querido dedicar especial importancia dentro de nuestros contenidos: la guerra simulada, o lo que es lo mismo aquellos programas que de alguna forma reproducen en nuestros ordenadores esa nefasta invención humana que es la guerra. Para ello hemos reunido una selección de los mejores simuladores y programas de estrategia, así como clásicos títulos que emulan a los war-games de tablero. Con ellos hemos confeccionado un extenso informe que hará las delicias de todos los aficionados a este, cada vez más popular, género.

Seguimos nuestro repaso por las páginas de este número y continuamos ofreciéndoos una oferta de lo más variopinta, ya que ahora le ha llegado el turno a dos estupendos arcades de lo que vamos a hablar inmediatamente.

«Mercs», una increíble conversión de U.S.Gold, y «Prehistorik», un divertido arcade de Titus, con protagonista cavernícola incluido, ocupan este mes nuestro espacio reservado a los Patas Arriba, y de nuevo os rogamos que prestéis especial atención a los Super-mapas que os hemos preparado. ¿Espectaculares, no? Junto a ellos hallaréis también las soluciones y esos trucos imprescibles para que llegar al final, dentro de un orden, sea coser y cantar.

Por último nos gustaría reseñar que también encontraréis algunas pistas importantes, dentro de la sección Maniacos del Calabozo, para resolver un juego histórico muy difundido en nuestro país, «Bloodwych».

El resto de nuestras secciones, como siempre impasibles ante el frío o el calor, asisten también puntualmente a una cita que renovaremos dentro de 31 días entrado ya el sofocante mes de Agosto. Hasta entonces, disfrutar al máximo.

Nos vemos.

La Redacción.



Crea tus propios escenarios


PC

Si hay un programa del que todos los usuarios de pc han oído hablar, es el «Flight Simulator» de Microsoft. El juego en cuestión ya anda por su versión 4.0, y continúa siendo uno de los mejores simuladores de vuelo que hay en el mercado.

«Flight Simulator» es el único juego que Microsoft, –los creadores del estándar M.S. Dos–, realizan e incluso poseen un departamento dedicado a mejorar el programa en sucesivas versiones o sacar a la venta discos de accesorios como el que vamos a citar en las siguientes líneas el «Diseñador de Aviones y Escenarios para el Flight Simulator v. 4.0».

Con esta potente herramienta seréis capaces de fabricaros vuestros propios escenarios y paisajes por los que daros una vueltecita con cualquier tipo de avión que también podréis crearos vosotros mismos.

Por supuesto, no es fácil hacer un aparato capaz de volar o diseñar la orografía de un país imaginario, pero gracias a los completos menús que acompañan a esta utilidad y a un estupendo manual completamente en castellano con un poco de interés seréis capaces de hacer verdaderas obras de arte.

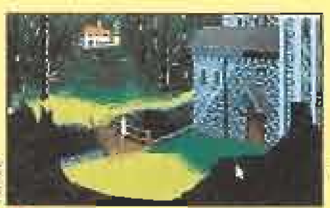
Cine y más cine

Tres son los lanzamientos que tiene previstos publicar Ocean en breve que son licencias de películas. El primero de ellos es «Darkman», en este arcade nos convertiremos en Peyton Westlake, un científico que ha sido torturado por una banda criminal, y que tras sobrevivir al ataque busca la venganza en las calles de la ciudad.

El siguiente lanzamiento tardará algo más en ver la luz pero promete ser atómico. ¿Recordáis lo impresionante que estaba Schwartzenegger en la película que le dió fama y fortuna? «Terminator II: Judgement Day» nos devuelve al cachas más famoso de Hollywood repitiendo papel y haciéndolo tan bien como en la película anterior. Ocean, no ha podido evitar caer en la tentación y se ha hecho con los derechos para hacer un arcade de furibundo, salvaje y repleto de acción por los cuatro costados.

Por último se editará «Hudson Hawk», película protagonizada por Bruce Willys.

Nos vemos en el futuro


ATARI


ATARI

Os vamos a contar un secreto: una raza extraña ha invadido la Tierra en un futuro muy lejano y está intentando destruir la civilización colocando explosivos termonucleares en todas las épocas. Este es, en pocas palabras, el argumento de «Future Wars», el programa que dio reconocimiento mundial a Delphine.

En nuestro país la publicación de los programas de la prestigiosa compañía francesa no ha seguido el mismo orden cronológico que en otros países. Primero vio la luz «Operation Stealth» y en breve será editado en castellano el citado «Future Wars».

El juego incorpora el famoso sistema de manejo por menús que conocimos en «Operation Stealth» y cuenta además con unos gráficos impresionantes y un guión original como pocos. Incluye decenas de secuencias animadas y una banda sonora de gran calidad.

TOUR 91

El ciclismo es uno de los deportes que ha creado más afición en los últimos años. Sus seguidores viven la temporada con gran entusiasmo. Primero la Vuelta a España, en mayo el Giro de Italia, y nada más terminar éste la prueba reina de la bicicleta: el Tour de Francia, en el que se dan cita los más importantes velocistas del mundo. Este año los aficionados contarán también con un nuevo programa basado en este famoso acontecimiento.



SPECTRUM

Como en la carrera real los ciclistas, tras unos breves minutos de concentración, se disponen a dejarse la piel en el sprint final.

A GOLPE DE PEDAL

- **TOPO SOFT**
- Disponible: **SPECTRUM,**
- **AMSTRAD, MSX, PC**
- V. Comentada: **SPECTRUM**

Topo soft ha sido la compañía encargada de transformar toda la parafernalia que acompaña a esta importante prueba ciclista para hacerla llegar hasta nuestros ordenadores domésticos. Una difícil tarea ante la que más de uno se habría echado atrás. Afortunadamente para nosotros estos chicos no se amedrentan ante nada y tras varios meses de duro trabajo por fin tenemos en nuestras manos el fruto de su dedicación informática.

Lo más real posible

Es muy posible que muchos de vosotros hayáis pensado que este «Tour 91» es la segunda parte de «Perico Delgado, maillot amarillo», –el título editado también por Topo la temporada pasada–. Nada más lejos de la realidad, ya que aunque los dos traten del deporte de la bicicleta poco tienen que ver entre sí.

«Tour 91» ha sido concebido como un simulador que incorpora también elementos arcade. Si os fijáis, justo al contrario de lo que ocurría en su predecesor en el tiempo, pensado básicamente como un arcade con alguna nota de simulación.

El primer aspecto que hace notar esta diferencia es el com-

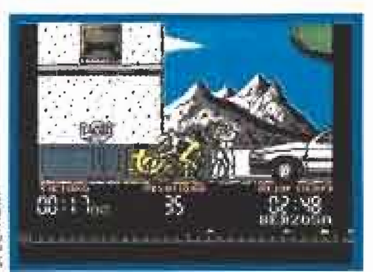
CONSEJOS y TRUCOS

- *En la primera fase lo único que podemos aconsejarte es que mantengas un buen ritmo en la pulsación de las teclas o el movimiento del joystick. Si has visto otros juegos con el mismo mecanismo sabrás que ésta es la única garantía de conseguir una buena calificación.*
- *En la etapa de llanos es importante que te ajustes lo más que puedas a las curvas porque todos los corredores vais a la misma velocidad y ese es el único modo de adelantar puestos.*
- *La montaña permite que el primer clasificado se distancie con relativa facilidad, si no lo haces en las primeras curvas te resultará muy difícil no chocar contra el grueso del pelotón y no llegarás a clasificarte.*
- *Reacciona rápido nada más comenzar.*
- *Si te colocas entre dos corredores en el sprint y los vigilas es posible que no llegues el primero, pero que llegues, lo cual no deja de ser importante cuando tus contrincantes se te echan encima al intentar adelantarles. Atento más a los otros que a la velocidad.*

MEGA JUEGO



El podium está reservado a los mejores pero la buena forma física y el entrenamiento te ayudarán a lograrlo.



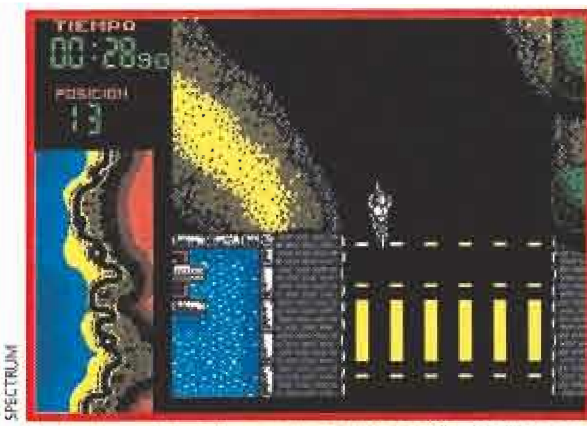
La justa dificultad hace que la jugabilidad sea uno de los puntos más logrados del juego.



Tus incansables seguidoras no se perderían por nada del mundo tu salida en la contrarreloj. No les defraudes.



Estamos en la montaña, sin duda la zona más dura. Ánimo, no te desesperes y ojo con las caídas.



En la etapa de los llanos es bastante sencillo mantener un ritmo rápido si aprovechas bien las curvas.



No siempre este desalentador mensaje saldrá en tu pantalla cuando tomes parte en el sprint final. ¡Palabra!



El cronómetro será tu peor enemigo, pero no olvides tampoco que no juegas solo.



Podrás elegir a tus adversarios entre todos los ocho que el programa pone a tu disposición.

pleto menú de opciones que aparece nada más terminar la carga del programa. Aparte de poder manejar el juego con joystick, teclado y demás, podremos elegir nuestros adversarios entre un total de ocho con diferentes características. Estas particularidades de nuestros contrincantes aparecen en forma de porcentaje y puntos sobre cada una de las cuatro diferentes pruebas en las que se desarrolla el Tour.

Además, tendremos la oportunidad de, antes de meternos de lleno en la propia carrera, practicar en cada una de estas fases del juego para hacernos con el control perfectamente.

Las etapas

Todos sabéis que para ser un buen deportista, y el ciclismo es uno de los deportes más completos, no basta estar en buena forma física. Además hay que tener una mente despierta que nos ayude a aprovechar los fallos de nuestros contrincantes o sacar provecho de las facultades que poseemos.

Consciente de todo esto, Topo ha dividido su «Tour 91» en cuatro partes. En la primera, una prueba contrarreloj, lo más importante es la velocidad. Esta se consigue aporreando el teclado rítmicamente, como en los clásicos juegos de olimpiadas. La segunda parte del programa es la etapa de llanos. En ella no es difícil mantener una velocidad constante y suficiente, lo más importante, sin embargo, es evitar chocar contra los lados de la carretera o los otros corredores, sin olvidar usar la cabeza para aprovechar las curvas al máximo y colocarnos en las primeras posiciones. La etapa de montaña, tercera fase del juego, es similar a la anterior sólo que mucho más larga y bastante más difícil porque las curvas y la estrechez de la ruta hacen que los ciclistas vayan muy juntos, con el consiguiente riesgo de caídas y la pérdida de tiempo que conllevan. Y, por último, el sprint final. Similar a la primera fase pero con el riesgo de accidentes de los otros niveles; habilidad y velocidad juntas para que sólo los auténticamente habilidosos consigan subir al podium.

Piernas para qué os quiero

En «Tour 91» no tendréis problemas de vidas o de que no podáis llegar a una fase. Aunque es necesario entrar entre los seis primeros nada nos impide probar una y otra vez hasta conseguirlo, excepto, tal vez, nuestro amor propio.

Este nuevo programa de Topo permite que incluso los menos hábiles puedan pasar las horas muertas con él divirtiéndose a tope, eso sí, que no pretendan quedar campeones en la primera partida y se conformen con un honroso farolillo rojo.

Como podéis ver, nuestro principal contrincante en el juego será el cronómetro. Así que disponeros a apuntar en una libreta vuestros tiempos para demostrar a los amiguetes que sois los mejores, y si de paso, acabáis los primeros pues mejor que mejor.

Si intentáramos definir este nuevo lanzamiento de Topo con una única palabra quizás la que mejor recogiese el espíritu de todo el programa fuera el vocablo jugabilidad. Todo él desprende un agradable tufillo a esta mágica e imprescindible cualidad en los buenos arcades.



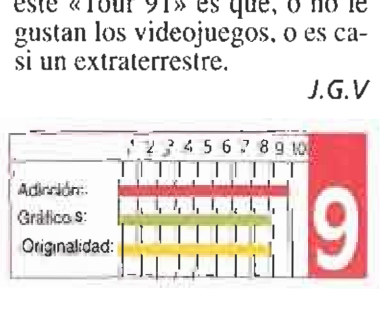
Nuestra opinión

«Tour 91» posee una calidad innegable. Gráficos, scrolles, sonidos... todo es casi sobresaliente en esta versión Spectrum.

Por supuesto nada es perfecto y no vamos a negar que el programa puede tener sus pequeños defectos, –entre ellos el que no se haya contado con la posibilidad de varios jugadores–, pero estos errores quedan inmersos y perfectamente disimulados en la totalidad de un simulador de ciclismo que va a causar un verdadero impacto entre vosotros.

De verdad que nos ha gustado mucho lo que los programadores de Topo han hecho con este juego. Con él han conseguido que en la redacción nos pasemos las horas muertas intentando mejorar nuestros tiempos, –esperemos que estas líneas no las lea el director–, y, sinceramente, el que no se divierta con este «Tour 91» es que, o no le gustan los videojuegos, o es casi un extraterrestre.

J.G.V



LA MAR DE



F-29 RETALIATOR

COMBATES AÉREOS, BOMBARDEOS ESTRATÉGICOS, ATAQUES CON BASE EN TIERRA O PORTA-AERONAVES...
LAS POSIBILIDADES SON INFINITAS.
JUEGO EN TIEMPO REAL, SIMULACIÓN ASOMBROSA CON RADAR REAL INCLUIDO...
COMIENZA TU MISIÓN.
EL CIELO TE ESPERA.



MURDERS IN SPACE

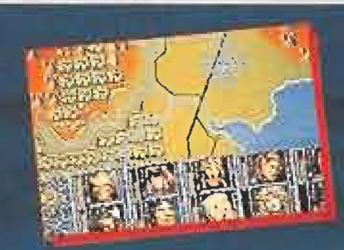
MURDERS IN SPACE

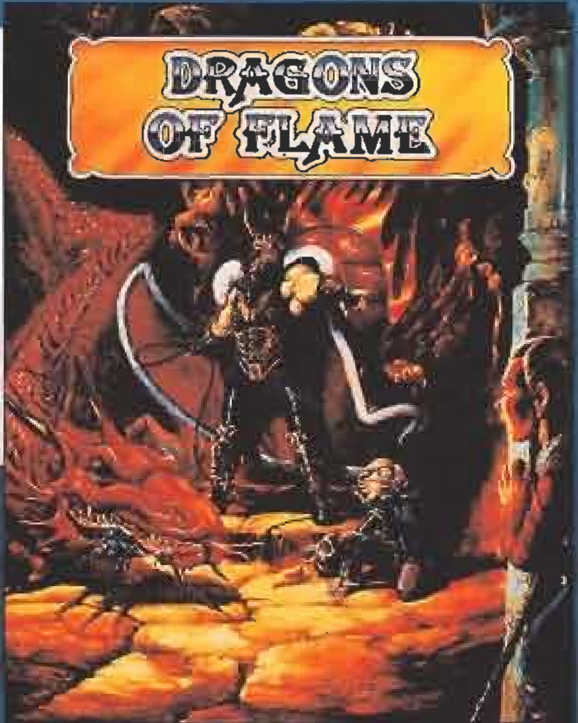
MURDES IN SPACE TE SUMERGE EN UNA FANTÁSTICA AVENTURA EN LA QUE ASUMES EL PAPEL DE DICK ANDERSON, UN DETECTIVE PRIVADO QUE DEBE RESOLVER UN INTENTO DE ASESINATO EN LA ESTACIÓN ESPACIAL PEGASUS E IMPEDIR QUE SE VUELVA A REPETIR Y, EN ESTA OCASIÓN, QUE EL CRIMINAL LO CONSIGA.

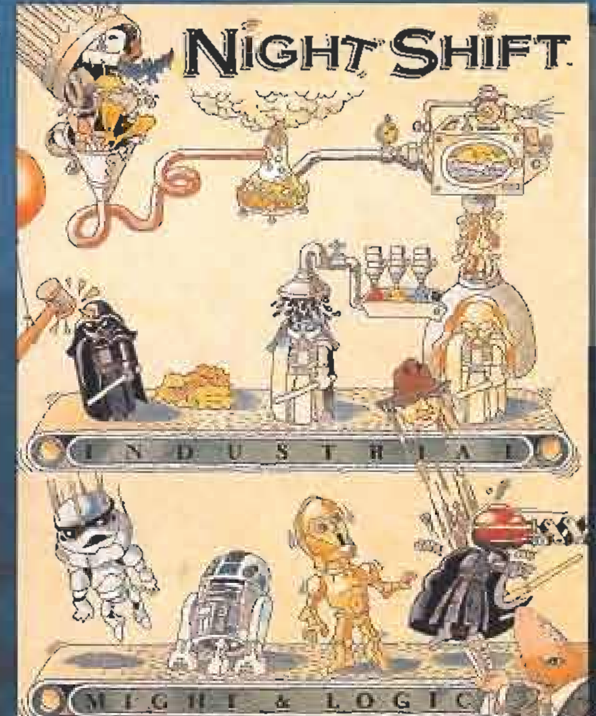


DRAGONS OF FLAME

LOS OCHO COMPAÑEROS PROTAGONISTAS DE HEROES OF THE LANCE VUELVEN A LA CARGA AHORA CON OTRA PELIGROSA AVENTURA.
TAKHISIS, REINA DE LA OSCURIDAD, Y SUS ORDAS DE DRACONIANOS HAN ARRASADO GRAN PARTE DE KRYNN.
SÓLO LOS COMPAÑEROS DE LA LANZA PUEDEN EVITAR QUE LA MALDAD OCUPE TODO EL TERRITORIO.



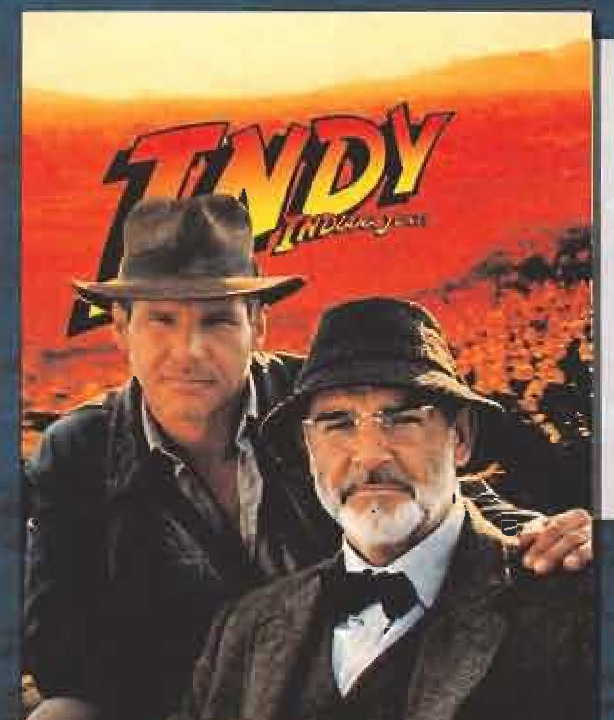




NIGHT SHIFT

UN MONTÓN DE TAREAS A REALIZAR Y GRANDES DOSIS DE DIVERSIÓN Y ENTRETENIMIENTO SON LAS BASES DE ESTE PROGRAMA, EN EL QUE DEBERÁS USAR UN POCO DE HABILIDAD Y UN POCO DE ESTRATEGIA SI ES QUE QUIERES MANTENER TU EMPLEO.





INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

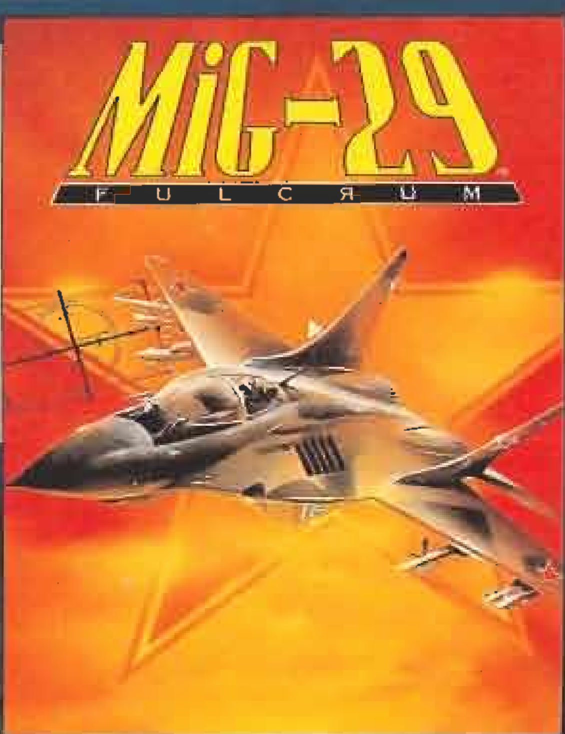
PREPÁRATE PARA LA AVENTURA MÁS EMOCIONANTE DE TU VIDA.
EUROPA, 1938. ADOLPH HITLER PERSIGUE EL TALISMÁN MÁS PODEROSO: EL SANTO GRIAL, QUE CONVERTIRÁ EN INMORTAL A AQUEL QUE BEBA DE ÉL.
SÓLO UNOS VALIENTES SE CRUZAN EN SU CAMINO Y AFORTUNADAMENTE UNO ES INDIANA JONES, Y ÉSTA VEZ TIENE A SU PADRE CON ÉL.



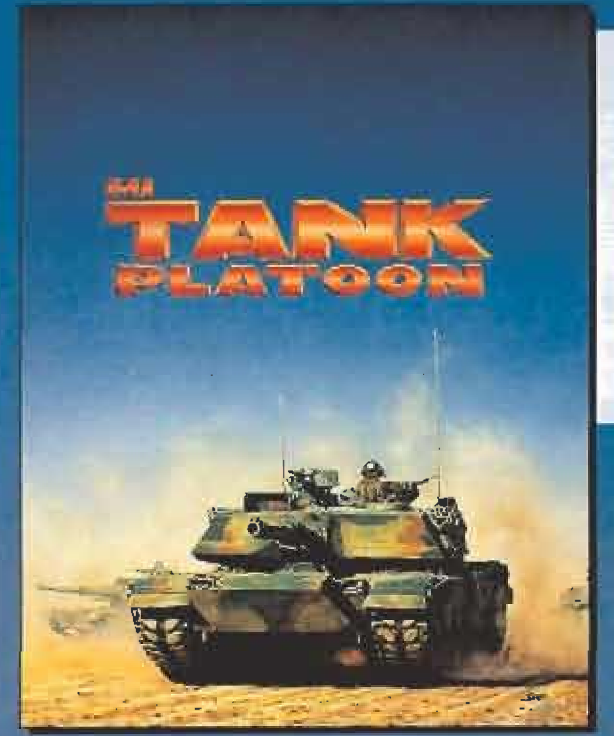
MIG-29 FULCRUM

DESPUÉS DE AÑOS DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO, SIMIS, LOS CREADORES DEL PROGRAMA, QUE PREVIAMENTE TRABAJARON PARA LA BRITISH AEROSPACE, HAN PRODUCIDO UNA SIMULACIÓN QUE COMBINA LA EMOCIÓN DEL COMBATE AÉREO CON UN NIVEL DE DETALLE Y REALIDAD TÉCNICA SIN PRECEDENTES.





DIVERTIDOS



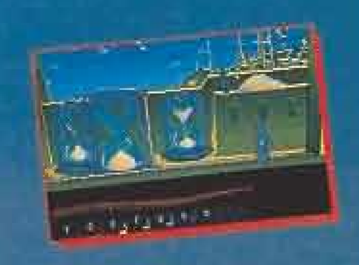
M1 TANK PLATOON

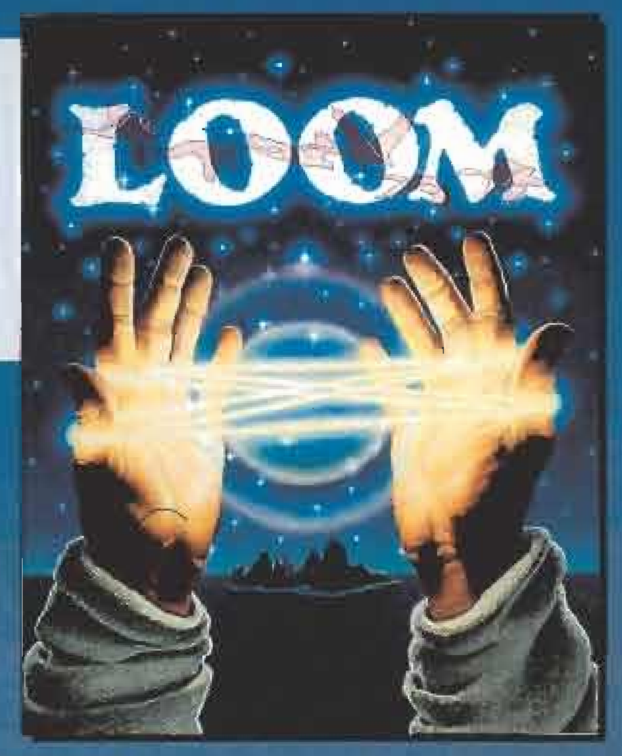
La más perfecta simulación del carro M1 Abrams.
Deberás controlar una escuadra de cuatro tanques, con cuatro personas en cada uno, para cumplir las misiones que te sean encomendadas, enfrentándote con la infantería, otros carros, helicópteros, aviones y artillería enemiga.

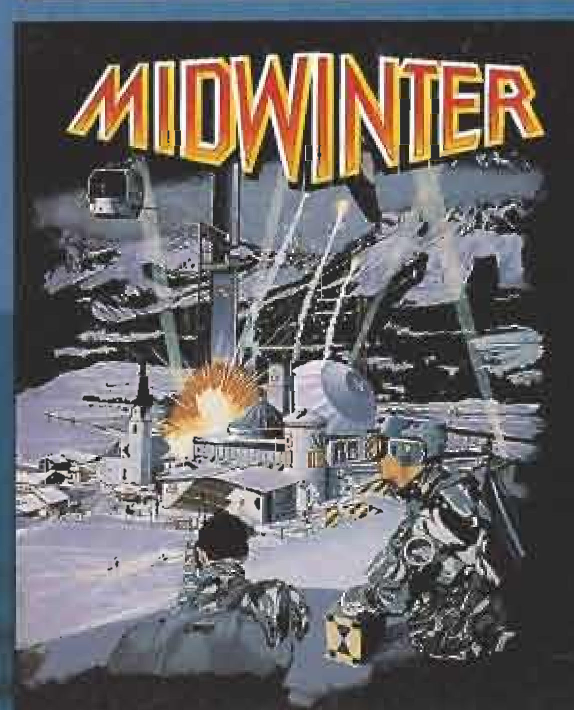


LOOM

Un extraño poder ha llevado al Gremio de los Tejedores al olvido, dejando tras ellos a un joven tejedor, Bobbin, para desvelar su misterio. Ayúdale a rescatar a su gremio y podrás salvar al Universo de una insospechada catástrofe.



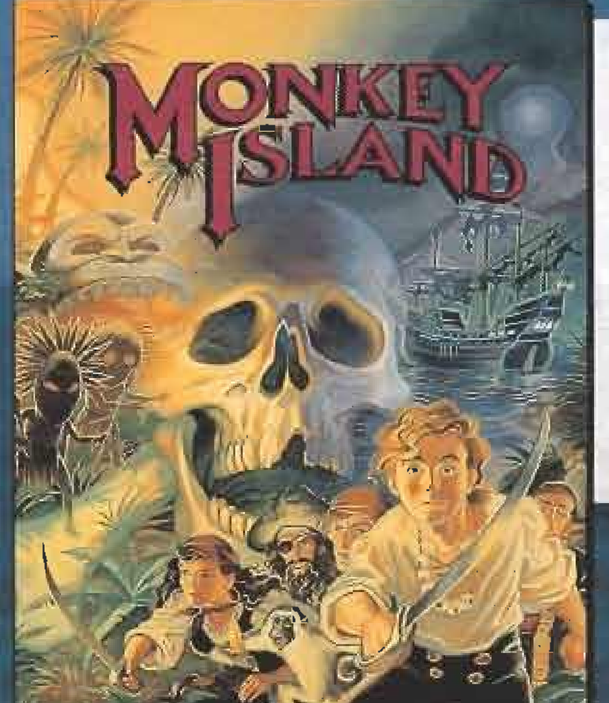




MIDWINTER

Una nueva glaciación se ha cernido sobre el planeta, la única zona que mantiene condiciones para la supervivencia es la isla de Midwinter, donde vives junto a otros supervivientes. Una nueva amenaza se cierne cuando un ejército invasor intenta apoderarse de los centros neurálgicos de la isla.





THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Guybrush Threepwood deseaba a toda costa convertirse en un famoso bucanero, pero para ello necesitaba probar su valentía, su dominio de la espada y su astucia.
Pero mientras intentaba alcanzar esa ansiada condición de pirata, una hermosa mujer se cruzó en su camino y los problemas se hicieron aún más grandes.



MURDER

Dispones sólo de dos horas para resolver el asesinato, así que afila tu astucia, limpia tu lupa, coge tu gorra de detective y ¡a la caza del asesino!
- Cerca de tres millones de crímenes diferentes.
- Se incluyen datos de los cuatro asesinos más famosos de la historia.

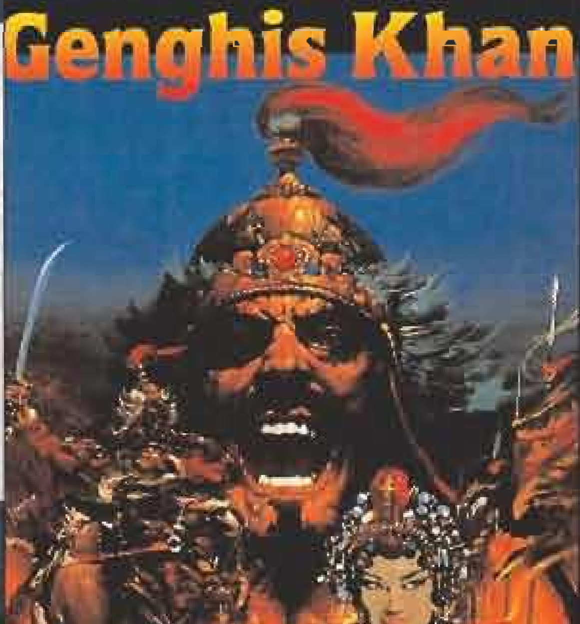




GENGHIS KHAN

Genghis Khan, Ricardo Corazón de León, Shoghun Minamoto, son algunas de las eminentes figuras cuya agitada y peligrosa vida puedes revivir ahora.
Este es un simulador militar, económico y diplomático, en que tomarás el papel de uno de estos grandes líderes y controlarás enormes países que se someterán a tu ley.





LIBROS

GUIAS PRACTICAS

TURBO PASCAL 5.5

336 Págs. **2862 Ptas.**

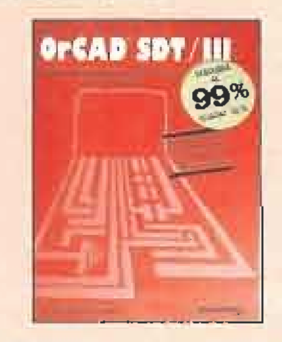
Dentro de la colección "Guías prácticas" Anaya acaba de editar un completo manual para la versión 5.5 del Turbo Pascal de Borland. Este lenguaje de alto nivel se está convirtiendo en uno de los más utilizados y por eso día a día aumenta el número de publicaciones dedicadas a él. El texto parte de nociones básicas,– cómo instalar el programa–, para profundizar en conocimientos más avanzados, de forma que cualquier usuario encontrará una parte del manual para perfeccionar su aprendizaje.

Enrique Alhama
Fernando sastre ****

Anaya — **NIVEL «C»**

DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR

ORCAD SDT/III



230 Págs. **1800 Ptas.**

Con este "cibernético" nombre se denomina a un paquete de software, realizado para profesionales de la ingeniería electrónica, capaz de diseñar esquemas electrónicos con una sencillez de manejo superior a sus competidores. Con este libro, su autor pretende que el usuario saque el máximo rendimiento del programa. En sus páginas hay ejemplos y trucos recopilados además en un diskette. Una interesante iniciativa que contribuirá a evitarnos varias horas de aburrido tecleo.

Pedro García Guillen ****

Paraninfo — **NIVEL «E»**

.PESIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

ACTUALIDAD

LOS REYES DEL BUDGET

Cuando los hermanos Darling comenzaron a programar su primer juego probablemente tendrían sólo en su cabeza la idea de pasar un rato divertido y sacar algún dinerillo extra para mejorar sus equipos. Desde aquel día ha pasado ya más de un lustro y David y Richard son ahora los dueños de la compañía de software budget más importante del Reino Unido.

Los más avispados de entre vosotros os habréis dado ya cuenta de que estamos hablando de Code Masters, la empresa británica que vende más juegos que la mayor parte de sus competidoras juntas. Y la noticia no es que Code Masters se haya convertido en una enorme compañía dedicada al software de entretenimiento, sino que ha decidido instalarse en nuestro país.

Junto al resto de la prensa nacional dedicada al mundo de los videojuegos, asistimos, en un hotel madrileño a la presentación de la filial española de Code Masters.



Allí, estuvimos hablando con Mike Clark, que es quien se va a encargar del perfecto funcionamiento de la aventura hispana de esta poderosa compañía. Aventura, por otra parte, que tiene unas particulares características que la hacen especialmente interesante para todos nosotros.

En primer lugar, nos llamó la atención el hecho de que la sede de Code Masters, al contrario de lo que suponíamos, no va a estar ni en Madrid ni en Barcelona, principales focos industriales de nuestro país, sino en la ciudad de Málaga. Quizás haya sido el sol de Andalucía o las playas de la hermosa villa las que hayan hecho decidirse a los directivos de la compañía a instalarse en la costa. De cualquier forma, según Mr. Clark, esto no resultará un hándicap para que todos nos mantengamos informados de todo lo que Code Masters prepara para dentro de muy poco.

En segundo lugar, la compañía británica ha decidido formar su propia línea de distribución de software, apartada de las grandes del mercado español, léase Erbe, System 4, Dro y Proeinsa. Una iniciativa que va a diversificar la oferta y que les va a obligar a formar una compleja red de comercialización de sus programas por todo lo largo y ancho de nuestra geografía. Como podéis ver Code Masters ha decidido instalarse a lo grande.

Y, en tercer lugar, curiosamente, los que son los reyes del mercado budget inglés van a distribuir sus juegos en España en packs de cuatro títulos basados en una misma temática siguiendo la línea de productos que les ha hecho tan famosos. La razón de esto es la necesidad de que el usuario de nuestro país conozca las creaciones de Code Masters antes de comenzar con lo que sería la verdadera madurez comercial de la compañía, que comenzará, si las previsiones son correctas, el próximo año.

Los primeros lanzamientos previstos son las compilaciones: «Quattro Arcade», «Quattro Power», «Quattro Combat» y «Quattro Sport». Todas ellas formadas por un cuarteto de juegos más el regalo de uno de los programas más clásicos de la compañía: «Dizzy».

Code Masters sabe que aún el mercado de ocho bits es el que mayores ventas tiene en toda Europa y por eso estos sus primeros lanzamientos sólo estarán disponibles para Spectrum, Amstrad y Commodore. En cualquier caso no descartan que si la acogida de sus productos es tan buena como esperan dentro de poco podamos tener la oportunidad de disfrutar de sus juegos en versiones para dieciséis bits o consolas, campo en el que están comenzando a cosechar importantes éxitos.

STARTER PACK PARA AMIGA 2.000

Commodore acaba de hacer público el lanzamiento de una nueva línea de productos definida como Starter Packs, y que por el módico precio de 199.900 Ptas., ofrecen al usuario la posibilidad de adquirir junto al modelo 2000 de Amiga un potente lote de software destinado a ponerle en contacto con el mundo multimedia (mósica, animación, vídeo, etc).

EDOS:LLEGA UN SISTEMA REVOLUCIONARIO DE DISTRIBUCION

Las grandes ideas hacen los grandes negocios, seguro que lo habréis oído en más de una ocasión. Y como de excelente debe ser calificada la que ocupa estas líneas de nuestra página de actualidad, un revolucionario sistema de distribución electrónica que ha sido bautizado como EDOS.

¿Para qué sirve exactamente esta sorprendente invención? Imaginaros un potente ordenador capaz de grabar datos en cualquier tipo de formato de almacenamiento, ya sea cinta o diskettes, imaginar también que este ordenador está conectado vía modem con un ordenador principal en cuya gigantesca memoria están guardados los datos correspondientes a diferentes programas. Imaginar por último que os acercáis a vuestra tienda habitual a solicitar la última novedad del mercado y el dependiente todo lo que tiene que hacer es conectar su ordenador, indicar al ordenador central qué juego quiere y en qué sistema, y en cuestión de segundos su máquina realiza una perfecta duplicación lista para seros entregada junto con la carátula e instrucciones cómodamente guardadas en su almacén. Fantástico, ¿no? Pues falta lo mejor: se nos prometen unos precios que oscilan de 395 a 595 ptas. para los usuarios de cinta y de 995 a 1.200 para los de disco, ¡y en todos los sistemas¡, Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Msx, Pc, Atari St y Amiga.

Pues esto es efectivamente lo que tras haber cosechado unos excelentes resultados más alla de nuestras fronteras (en concreto el Reino Unido, Francia, Escandinavia, Alemania, Italia y los Países Bajos han tenido ya oportunidad de disfrutar de las ventajas de este sistema) llega ahora hasta nuestro país de la mano de Labware, una prestigiosa firma nacional dentro del mundo del software profesional.

Los problemas que el EDOS viene a solucionar van desde el incómodo almacenamiento de «stock» por parte de los vendedores, hasta la inevitable carencia, por estar agotado el título que precisamente deseamos, de unidades de venta, algo por lo que todos los compradores hemos pasado en más de una ocasión.

Como nota para cerrar esta interesante información, resta por decir que según parece en fecha no determinada del presente verano el sistema será ampliado para permitir la distribución de cartuchos de Sega y Commodore 64.

GAME BOY PRODUCTO ESTRELLA

Erbe a partir de ahora va a distribuir en toda España la fabulosa consola Game Boy de Nintendo junto a juegos tan conocidos como «Dr. Mario», «Alleyway», «Tennis», «Qix» y muchos más que están ya en preparación. La más directa competidora de máquinas como Lynx o la esperada Game Gear de Sega va a ser objeto de una importantísima campaña publicitaria por parte de esta compañía gigante del videojuego. La idea de Erbe es que para estas navidades, Game Boy sea la mini consola más popular del país, cosa que, viendo los cartuchos que están saliendo al mercado y las previsiones, no van a tener muy complicada. El precio de lanzamiento será de 14.900 pesetas e incluirá unos auriculares estéreo, un cartucho con el famosísimo «Tetris» y un cable "Game-Link" para poder conectar dos máquinas y jugar vis a vis contra un amigo.

RESULTADO CONCURSO SUPER SWEEK

PRIMER PREMIO: Jose Antonio Llorente (Madrid).
SEGUNDO PREMIO: Iván Sierra (Salamanca).
Diego Perez Molinero (Madrid).
TERCER PREMIO: Ha quedado desierto por no haber más acertantes del cuestionario.



PRESENTA EN EXCLUSIVA

GAME BOY™

DE









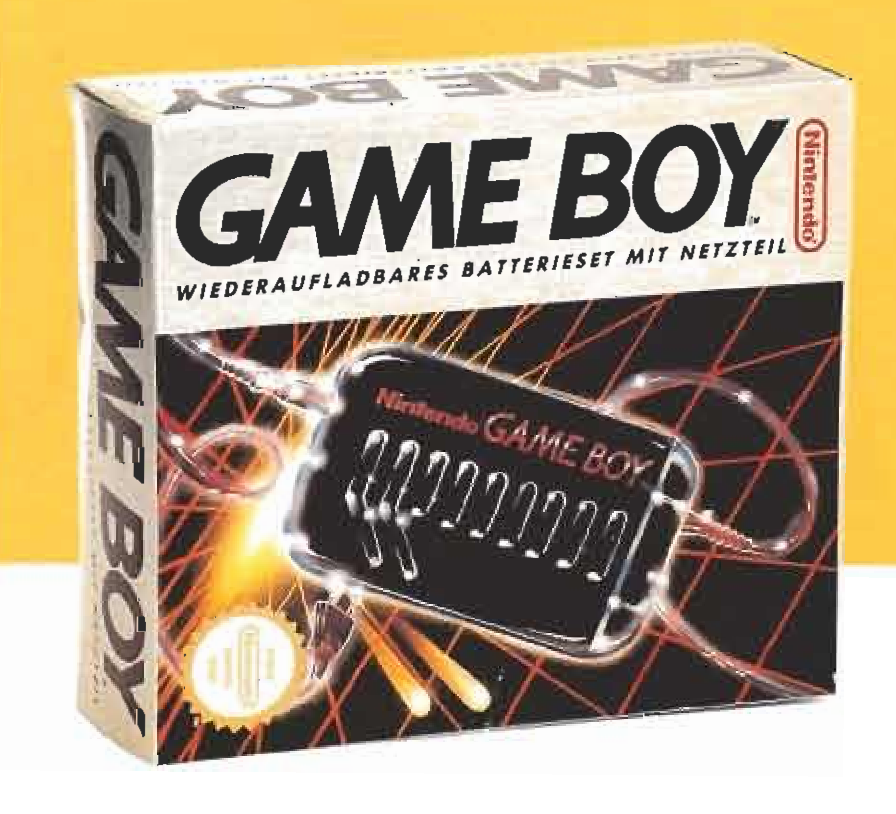
LA MAS FANTASTIC
VIDEOJUEGOS POR

GAME BOY; Consola portátil de Videojuegos

- Potente CPU y micro-procesadores que permiten complejos gráficos con scroll, cientos de imágenes, y un desarrollo excitante.
- Cartucho TETRIS, auriculares Stereo y pilas incluídas con una duración de 15 horas (aproximadamente).
- También incluye cable «Game Link™» para competiciones simultáneas de dos jugadores.
- Cartuchos intercambiables.
- Portátil, para que puedas jugar con él en cualquier lugar y en cualquier momento.
- ¡ESTO ES GAME BOY!

PROXIMOS TITULOS DISPONIBLES

Robocop
Super Mario Land
Batman
Pinball-Revenge of the Gator
Wizards and Warriors
Ghostbusters 2
Kwirk
Burai Fighter Deluxe
Tortugas Ninja
The Amazing Spiderman
Atomic Punk
F1 Racer
NINTENDO World Cup
Chessmaster
Side Pocket
Othello



Adaptador recargable

¡Conecta el Adaptador AC para una contínua diversión! Cuando esté cargado completamente, el Pack de Pilas Recargables proporciona 10 horas de energía para acción contínua.

SNEIFOR Y ASOCIADOS

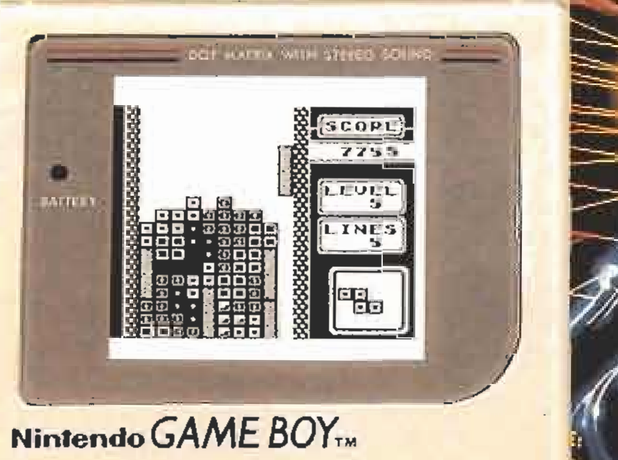


ACONSOLA DE
TATIL



Acción con más de un jugador

Muchos títulos Game Boy ofrecen la posibilidad de usar el cable «Game Link™» para competiciones frente a frente en el mismo juego. El cable de conexión permite una competición con dos jugadores.



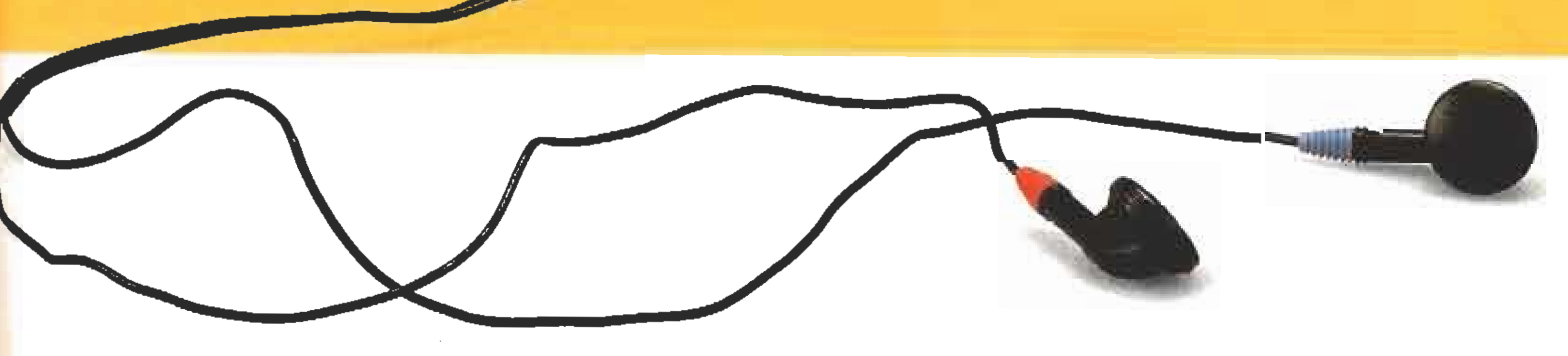




PV.P. 14.900pts.
(IVA incluido)

El sistema incluye:

- ***Cartucho TETRIS***
- ***Auriculares para sonido Stereo Digital***
- ***Cable "Game Link ™" para juego simultáneo de dos jugadores***
- ***4 Pilas AA***







Alrededor de los juegos de guerra ha girado siempre una leyenda negra, plagada de tópicos, que ha puesto sobre aviso injustamente a los nuevos jugadores. Todos en alguna ocasión habremos oído comentarios que, más o menos, venían a decir: "¿Jugar yo con un simulador?, ni que estuviera loco...¡Hay que leerse el manual!, además son aburridos y los gráficos absolutamente impresentables... y encima tiene estrategia, ¡Quita, quita!, eso es para listos". Para que veáis que no siempre es así, hemos preparado este reportaje en el que recopilamos muchos de los programas que tienen como tema central la guerra y que por una u otra razón han hecho historia. Con intención de que podáis reconocerlos fácilmente los hemos clasificados en tres categorías –war-games de tablero, juegos de estrategia y simuladores– aunque debéis tener en cuenta que no siempre responden a esquemas fijos. Una interesante batalla nos espera. ¡Vamos allá!

LA GUERRA QUE NO SE PODIA GANAR

NAM

DOMARK

Convertirse durante unos años en el Presidente de los Estados Unidos, es uno de los retos históricos de mayor responsabilidad. Domark, en este nuevo juego, no sólo nos permite dirigir el país más poderoso del mundo, sino que además podremos hacerlo en una de sus épocas más difíciles, durante la Guerra de Vietnam.

«Nam» es un programa ciertamente complejo, pura estrategia, en el que todos los detalles ambientales han sido cuidados a la perfección. Fue creado por un equipo de varias personas encabezadas por un estudiante de historia moderna que llevaba dedicado en cuerpo y alma a estudiar los factores que desencadenaron el conflicto durante algo más de un lustro, tiempo suficiente para convertirse en una auténtica autoridad en la materia.

Realmente se nota la seriedad con que «Nam» ha sido creado. Su principal característica es que no sólo nos permitirá manejar las unidades de combate en el mismo Vietnam sino además, decidir desde nuestro despacho de la Casa Blanca todas las medidas necesarias para que nuestros votantes, el pueblo americano, no pierda su confianza en nosotros.

Para ello deberemos controlar los medios de información, tomar decisiones basándonos en los informes secretos de nuestros colaboradores, escoger la cantidad de tropas que enviaremos al combate y,



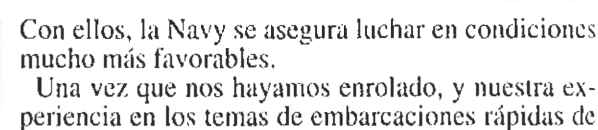
luego elegir sus movimientos sobre el terreno para intentar ganar una guerra.

Sin duda sabréis que la Guerra del Vietnam no se ganó ni se perdió en este país asiático. Sometido a graves tensiones políticas, con una opinión pública cada vez más en contra, el presidente Nixon no tuvo más remedio que sacar a los soldados de Vietnam en 1975. Todos estos aspectos, que no conciernen a la lucha en sí, han sido tenidos en cuenta en el juego. Este además está acompañado de un completo manual que nos indica las opciones entre las que podemos elegir. Además, para los más impacientes, «Nam» incluye tres escenarios predefinidos en determinados momentos del conflicto para que podamos meternos en él inmediatamente.

«Nam» es uno de los pocos programas realizados por historiadores y su principal intención es reflejar fielmente las circunstancias que condujeron a Norteamérica a perder la guerra. Todo ocurrió porque no se tomaron las decisiones acertadas, ahora los electores te han votado a ti y en tus manos está salir airoso del problema que se te presenta. No es fácil, te lo aseguramos.

J.G.V.





AVENTURA BELICA

GUNBOAT

ACCOLADE



A través de sus más de 200 años de historia, la Marina Americana ha enfocado toda su iniciativa a la construcción de enormes buques, capaces de ofrecer apoyo suficiente a cualquier operación por tierra, mar o aire. Durante los años 50, las fuerzas coloniales francesas que ocupaban Vietnam, desarrollaron un tipo de embarcación apropiada para el combate en los intrincados ríos del país. Hacia 1955, el control de esta armada colonial pasa a los vietnamitas. Ello obliga a los americanos en los primeros años del conflicto a buscar una embarcación capaz de hacer frente con éxito a los prototipos de origen francés. En 1965 surge la primera generación de PBR Mark I, cuyos 120 primeros ejemplares llegan a Vietnam. Con ellos, la Navy se asegura luchar en condiciones mucho más favorables.

Una vez que nos hayamos enrolado, y nuestra experiencia en los temas de embarcaciones rápidas de ataque sea comprobada, se nos permitirá practicar con el Gunboat al que se nos haya asignado.

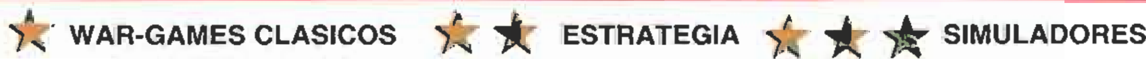
Hay cuatro puntos neurálgicos en el bote, que son:

–La cabina de pilotaje, desde la cual controlaremos todo lo relativo a la navegación. Contamos con el timón, un cuadro de instrumentos que nos indica la velocidad a que nos movemos, un sistema de rádar, y una brújula digital, muy importante para llegar a nuestro destino cuando nos movamos por las intrincadas y peligrosas curvas del río.

–El puesto de armas, situado en la proa, donde podremos optar entre colocar una ametralladora M2hb Browning o un minicañón GE M134. Ambas son adecuadas fundamentalmente para ataques a infantería o defensa contra comandos emboscados.

–El puesto artillero central, situado justo por encima de la salida de la cabina de pilotaje, con el que cubriremos ambos flancos. Debemos equiparlo, bien con un lanza granadas M129,o bien con un cañón M60D30, a utilizar contra otras embarcaciones.

–El emplazamiento artillero trasero, allí pondremos un par de ametralladoras Browning, un cañón M60D30 o un mortero de 60 mm. Este último es útil contra bunkers, puentes o construcciones.




TODO POR EL PETROLEO

U.S.S. JOHN YOUNG

MAGIC BYTES

Como una premonición de lo que se avecinaba, los programadores de Magic Bytes, meses antes de que estallara la Guerra del Golfo, crearon este simulador en el que nuestra labor es dirigir un barco de guerra, concretamente un destructor perteneciente a la marina de guerra americana, contra los iraníes, que casualmente han invadido los países vecinos y han implantado un boicot petrolífero contra el resto del mundo.

El «U.S.S. John Young» es un navío dotado de los más extraordinarios avances tecnológicos para la guerra naval. Tu misión es destruir todos los objetivos enemigos que encuentres en el camino. El juego es un simulador con secuencias arcade en las que nos enfrentaremos contra otros barcos que intentarán hundirnos por todos los medios.



Las imágenes que aparecen en pantalla están formada por gráficos vectoriales sólidos y poseen una gran calidad, aumentando el realismo, aunque lo que de verdad llama la atención es el elevado número de pantallas accesorias desde las que controlar nuestro sofisticado navío y que nos permiten situarnos en el puente de mando, sala de máquinas, sala de torpedos, etc.

Es imprescindible que controlemos también el estado de nuestra tripulación y el nivel de suministros del barco porque cuando nos quedemos sin alimentos o sin armas deberemos buscar un puerto donde adquirir todo lo que necesitamos. Para ello necesitaremos dinero que podremos conseguir al recoger los restos que quedan de nuestros enemigos una vez destruidos.

Magic Bytes ha realizado un gran programa en el que la estrategia es sólo uno de los factores predominantes. Ayudado por un voluminoso manual «U.S.S. John Young» es una emocionante forma de iniciarse en las tareas de capitán de un destructor.

De cualquier forma el juego no es demasiado difícil de manejar, al menos en las fases en las que no hay combates, piensa que mientras que un avión se cae si se para el motor, un barco no se hunde sólo por eso y únicamente nos enviará al fondo el "pepinazo" que nos suelte un submarino o los cañonazos de otros barcos.

«U.S.S. John Young» puede que no sea un soberbio programa pero posee la suficiente calidad como para que nos pasemos muchas tardes planeando e intentando devolver la estabilidad al mundo occidental. Si además te gusta el mar pues mejor que mejor.

J.G.V.

Cada uno de estos puestos de defensa cubre sólo un ángulo parcial, pero la suma de los tres consigue que podamos repeler o iniciar cualquier ataque, sea cual sea el lugar donde se encuentre el blanco.

Existe un sistema de piloto automático que toma el control cuando nos encontramos usando cualquier arma. Asímismo, si por la dificultad del tramo del río es necesario que guiemos personalmente el bote, podremos encargar a la tripulación que se mantenga en alerta para iniciar cualquier acción bélica, ante la menor sospecha de peligro.

Una vez que nuestros superiores den el visto bueno a nuestra habilidad al mando del PBR, comenzarán a asignarnos misiones de dificultad creciente y de mayor responsabilidad.

La mayoría transcurren en el territorio Vietnamita, pero también podremos operar en las espesas selvas colombianas contra el temido Cartel de Medellín, o contra las tropas de un depuesto dictador panameño. Cada misión puede ser un infierno, y nuestros enemigos intentarán teñir el río de rojo con nuestra sangre. Sin embargo, nosotros tenemos otras órdenes, y seguro que las cumplimos al pie de la letra.

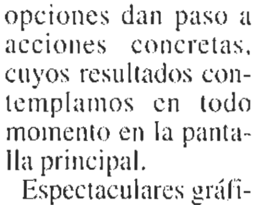
Cuando creíamos que existían ya simuladores sobre todo lo emulable, Accolade nos demuestra que aún quedan algunos temas por tocar. Los amantes de las aventuras bélicas tienen en Gunboat un buen programa que les garantiza buenos ratos de permanencia ante el ordenador con el entretenimiento garantizado. Gráficos y movimientos correctos y agradable sintonía de presentación, que suena mucho mejor si cuentas con una tarjeta de sonido Adlib.

D.G.M.

REALISMO TOTAL

DAS BOOT

MINDSCAPE

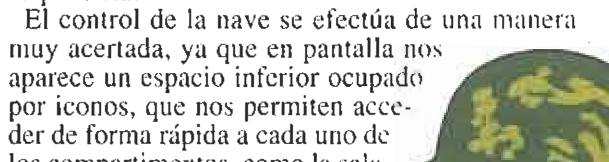


Nos encontramos en el invierno de 1.941. La Segunda Guerra Mundial se encuentra en pleno auge y toneladas de embarcaciones aliadas han sido hundidas por la maquinaria de guerra alemana. El principal responsable de la mayoría de estos hundimientos es el submarino tipo VII U-Boat, al frente del cual nos situamos en este estupendo simulador de combate.

Con un total realismo histórico, nos vemos comandando un navío que responde en todos los detalles al modelo original. Nada aquí está añadido, y tanto la capacidad de nuestro submarino como la de los enemigos está al nivel en que en su día se encontraba.

Como novedad destacable, el programa no se limita a la acción bajo el agua, ya que tanto sumergido como cuando emergemos, tenemos escenarios en tres dimensiones en los que desarrollaremos los combates.

Nuestro buque cuenta para su defensa con un cañón de superficie de 88mm, útil contra objetivos terrestres como puentes, edificios o bunkers. Un par de baterías ametralladoras de 20mm constituyen la protección antiaérea, y se encargarán de mantener a raya a cualquier avión que se nos acerque mientras estamos en superficie.



Bajo el agua, nuestro armamento se compone de los consabidos torpedos, que en esta ocasión son de cuatro tipos: de contacto, magnéticos, loopings y acústicos, según el sistema que utilizan para afinar su puntería.

El control de la nave se efectúa de una manera muy acertada, ya que en pantalla nos aparece un espacio inferior ocupado por iconos, que nos permiten acceder de forma rápida a cada uno de los compartimentos, como la sala de máquinas o la de control.

En cada una de ellas, nuevas opciones dan paso a acciones concretas, cuyos resultados contemplamos en todo momento en la pantalla principal.

Espectaculares gráficos en tres dimensiones acompañan cada situación, alimentando con su belleza la adicción al juego.

A bordo contamos con una máquina muy especial incorporada al cuarto de radio transmisiones. El invento se llama Enigma, y nos permitirá comunicarnos con gran facilidad utilizando varios sistemas de claves, que él se encargará de convertir o traducir. Además, pondrá a nuestro alcance la interceptación de los comunicados aliados y la emisión de mensajes-trampa de fatales consecuencias para nuestros enemigos.

Controlar de forma efectiva todos los mecanismos de un submarino de este calibre no es fácil, si queremos salir triunfantes en nuestras misiones. Un modo de práctica hará desarrollar nuestra habilidad en cada puesto del navío. Luego, tres diferentes niveles de dificultad, desde principiante hasta realista, nos introducen de forma gradual en el dominio del poderío submarino.

El abanico de posibles misiones es bien extenso, y podrán ser llevadas a cabo en diferentes escenarios como el Oceáno Artico, los fiordos de la costa de Noruega, la Bahía de Biscay o el mismísimo Estrecho de Gibraltar.

Para los que deseen probar qué se siente a doscientos pies bajo el mar en una situación límite mientras las cargas de profundidad golpean el casco del submarino como puños de acero, ésta es la oportunidad definitiva, y además la más segura para nuestra piel.

Sin ninguna duda, «Dasboot» tiene que incluirse en la élite de los simuladores. La calidad de sus gráficos, la fidelidad del argumento a la realidad, y porqué no decirlo, el hecho de que puedas ponerte con el programa sin devorar primero un enorme manual de instrucciones, le otorgan las credenciales necesarias para entrar en cualquier hogar que se precie de su biblioteca de programas.

D.G.M.





Pilotar un sofisticado avión de combate o revivir históricas batallas son algunas de las realidades que nos ofrecen los simuladores de guerra.



¿EL PILOTO PERFECTO

MIG 29

■ **DOMARK**

Hace 50 años, cuando las tropas alemanas cruzaron la frontera rusa, y los combates aéreos se intensificaron, la Unión Soviética se vio obligada a diseñar un avión capaz de hacer frente a los famosos "Blitzkrieg" de Hitler. Los materiales eran escasos y sus posibilidades de transporte mínimas. Así nacieron los primeros Mig.

Estas aeronaves han sido protagonistas en varias guerras como Vietnam o Corea y sus características asombran incluso a los expertos. Desarrollan, por ejemplo, un despegue impecable en solo 240 metros. La combinación del ángulo de ataque, con su sistema medidor de "g", hacen del Mig 29 uno de los aviones más rápidos y con más agilidad para cambiar de dirección en cualquier momento del combate.

El efecto realidad, ha sido copiado en este juego con tanta certeza, que incluso se tiene en cuenta las consecuencias que el peso de la gravedad ejerce sobre la cabina del piloto. Si durante el vuelo se supera el límite de "g" tolerable, los colores de tu pantalla se tornarán en gris, lo cual indicará que hemos perdido el sentido.

Su manejo, aunque pueda parecer complicado, se hace extremadamente sencillo, al contar con un dispositivo en pantalla llamado HUD. Este lector de datos nos ofrece una gran cantidad de información de la forma más simple: indicadores de velocidad horizontal y vertical, altímetro, ángulo de ataque, etc... Incluso, realizará copias de seguridad, a modo de caja negra, de las maniobras, para explicar, en caso de estrellarnos, los motivos del accidente.



Un sistema de rádar programable, nos muestra nuestros objetivos como balizas de situación, por lo que no es preciso consultar las cartas de vuelo.

Tenemos a nuestra disposición todo tipo de vistas interiores y exteriores, del enemigo, de la torre de control, e incluso cámaras de rayos infrarrojos en la punta de nuestros mortíferos cohetes.

Contamos con un cañón de 23 mm. capaz de disparar mil proyectiles por minuto. Tres tipos de misiles se albergan bajo nuestras alas: El S-240 y AA7 Kerry son muy aconsejables para ataque a tierra, siendo solamente el segundo capaz de autodirigirse. Para combate aéreo, tenemos el AA8 Aphid teledirigido por sistemas sensibles al calor.

Para no poner en peligro nuestra vida tenemos el casco más moderno de todos los tiempos. Sobre su cristal, podemos ver la parte del dispositivo HUD que nos ayuda con nuestros contrarios. El nos dará la posibilidad de elegir objetivos susceptibles de ser destruidos con solo apretar un botón. ¿Serás tú ese piloto que estaban buscando? ¿Sabrás aprovechar tu máquina al cien por cien?

M.G.L. ★★★

LO PROXIMO DE MICROPROSE

F-15 STRIKE EAGLE II

■ **MICROPROSE**



Quizá alguna vez te hayas preguntado qué siente un piloto cuando se adentra en las líneas enemigas con su avión dañado y su vida en peligro. Gracias a Microprose vas a salir de dudas. En el juego adoptas el papel de piloto de uno de los mejores aviones de guerra. Alta maniobrabilidad, máxima velocidad y un poder devastador que el enemigo conoce y teme...

Cuando conseguiste la medalla al mérito militar, te dieron a elegir entre varios destinos. ¿Vietnam?, ¿Oriente medio?, ¿Libia? ¡No! Sin duda el Golfo Pérsico es más interesante.

El jefe de escuadrilla te revela los dos objetivos primordiales en la misión de hoy, especificándote las coordenadas donde se encuentran. Ya en tu sillón, te ajustas el casco, consultas el mapa de la zona y esperas las indicaciones de la torre de control para poder despegar. Cuentas, entre todo el armamento que posees a bordo, con tres tipos de misiles. Para el combate aéreo, el cohete Amraam o el Sidewinder AIM-9M. El tercer tipo es un misil de ataque aire-tierra, denominado en términos militares como de "dispara y olvídate". Es el Maverick y se ha ganado el apelativo gracias a un dispositivo de infrarrojos instalado en su interior, que consigue memorizar su destino cuando lo lanzas.

A bordo, tienes otra gran ayuda. Una pantalla, a la que podrás aplicar un zoom, que te servirá para localizar un objeto en 100 kilometros a la redonda. Una vez en el aire, deberás dirigirte hacia el punto clave lo antes posible. Si estuvieses perdido, o demasiado ocupado jugando con tus misiles, utiliza el piloto automático; te llevará a las coordenadas que le marques, e incluso hará el aterrizaje por ti. Podrás observar tus maniobras desde diez vistas, que hacen que este simulador aumente el efecto realista que persigue.

El programa permitirá controlar y ajustar el tipo de fondo que quieres observar desde tu aparato, pudiendo así elegir entre diferentes tarjetas gráficas, siendo la versión en MCGA con 256 colores, un espectáculo digno de no perderse.

Otra de las cualidades de este simulador, es que no sucede como en otros, que apenas te sientas en el sillón ya te han fulminado. Podrás repostar, aceptar nuevas misiones, e incluso cuando tu avión esté dañado, lanzarte en paracaídas. ¡Pero cuidado!, si lo tomas por costumbre, el alto mando te podría retirar del servicio activo...

M.G.L. ★★★

DESTRUCCION BAJO EL AGUA

WOLFPACK

■ **MIRRORSOFT**

Mirrorsoft no podía faltar a nuestra cita con el mundo de la estrategia y la simulación; como tarjeta de visita nos traen «Wolfpack», un simulador de submarino alemán que ha sido concebido de forma bastante inusual.

De momento parece extraño que la pantalla del juego que aparece en el monitor no varíe durante toda la partida, lo único en lo que podréis apreciar algún cambio es en una pequeña ventana en la parte superior de la imagen desde la que podremos observar los barcos que nos rodean o, en algunos casos, cambiar la perspectiva para ver nuestras acciones desde otros puntos de vista. Un detalle curioso que llama la atención, porque además los gráficos son sprites, como los de un arcade, solo que realizados a un tamaño algo mayor. Así se consigue que efectos como explosiones o disparos se aprecien con mayor calidad, aunque esto va en detrimento de otro factor bastante importante: el movimiento.



Todo el juego se controla con el ratón, aunque por supuesto, éste se puede sustituir por el teclado. «Wolfpack» lleva incluidas doce misiones diferentes ordenadas por grado de dificultad, en ellas podremos desde practicar hasta enfrentarnos a un duelo a muerte contra otros submarinos.

En determinados momentos del programa, en misiones ya bastante avanzadas, también nos será posible controlar un destructor y actuar a la inversa, cazar un sumergible alemán. Con lo que pasaremos de ser perseguidos a actuar como perseguidores.

La parte más interesante de «Wolfpack» es la referente al potente editor de misiones que incorpora. Unos menús de rápido y fácil acceso permiten marcar nuevos objetivos o modificar los existentes, con lo que se consigue que el programa cada vez que se carga sea diferente.

Puede que no sea el mejor simulador del mercado pero «Wolfpak» mantiene un nivel elevado del que sólo se resiente un manual bastante complejo y que, a nuestro entender, no ha sido estructurado de la forma más correcta para ayudarnos a descubrir todos los secretos del juego. Por lo demás, un programa entretenido.

J.G.V. ★★★

CLASICO ENTRE LOS CLASICOS

F-15 STRIKE EAGLE

■ **MICROPROSE**

Tal vez sea éste el primer simulador de vuelo que obtuvo un cierto reconocimiento en nuestro país. Antes que él, muy pocos habían llegado hasta el mundo de las computadoras español: «Fighter Pilot», «Tomahawk», «Flight Simulator»... programas todos ellos de gran calidad pero a los que le faltaba algún detalle. Microprose puso toda la carne en el asador y realizó un programa que tenía todo lo que poseían los demás y además le añadió los elementos que faltaban.

«F-15 Strike Eagle» marcó el comienzo de una nueva era en el mundo de la simulación, hizo que se olvidara el interés porque los gráficos fueran muy reales, cosa muy alejada de las posibilidades de los ordenadores en aquellos primeros albores de la industria del videojuego, y se centró en recrear lo más fielmente posible la sensación de volar en un avión real. Hasta entonces sólo el «Flight Simulator» lo había conseguido, pero estaréis con nosotros en que hay una ligera diferencia entre volar en una Cessna de hélice o en un reactor F-15.



El juego nos deja elegir entre siete misiones diferentes, algunas sobre tierra y otras sobre el mar en las que lo principal es controlar el aparato para llegar sanos y salvos al objetivo. Una vez allí los sistemas automáticos de lanzamiento de misiles se ocuparán de destruirlo. El programa tiene cuatro niveles distintos de dificultad, comenzando por uno tipo arcade en el que es prácticamente imposible caer a tierra hasta un último en el que el piloto es el encargado de controlar todos los mandos. También incorpora una opción para dos jugadores en la que uno de ellos se ocupa del uso del armamento mientras que el otro se dedica a pilotar.

«F-15 Strike Eagle» puede considerarse como el decano de los modernos simuladores de combate, visto hoy en día te darás cuenta de que ha sido superado, aunque todavía puede reservar sorpresas al piloto experto que sabe disfrutar de lo que es una auténtica simulación; no en vano el mismo Director de Microprose, el Mayor, "Wild" Bill Stealy fue uno de los diseñadores del juego y aún hoy sigue considerandolo como uno de sus favoritos.

J.G.V. ★★★


Sri Lanka
¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?
¡Búscala por todo el Mundo!
¡Los tesoros de todo el mundo están desapareciendo delante de nuestros ojos!
¿Quién detendrá a Carmen y su astuta banda?
¡Atrápala si puedes!
Nada es sagrado para la famosa Carmen SanDiego. Ella y su banda ya han llenado un almacén de tesoros. Ahora se te ha ordenado que los captures. Empieza en la escena del crimen, interrogando a los testigos. Para que puedas descifrar las pistas que descubras, el juego incluye un libro de consulta repleto de mapas e información. Cuando sigas la pista a los delincuentes, deberás afinar tus conocimientos de detective. Al mismo tiempo aprenderás cosas fascinantes sobre geografía, historia y culturas de los lugares que visites.
Disponible en: AMSTRAD, AMIGA y PC
Larousse
los países del mundo
Incluye Atlas Alfabético
LAROUSSE
"Los Países del Mundo"
Brøderbund®
DRO SOFT



UN CLASICO DEL GENERO

GUNSHIP

MICROPROSE

Este programa, que se ha convertido ya en un clásico en el mundo de la simulación, nos pone a los mandos de un sofisticado helicóptero de combate, el AH-64A Apache. La tarea de trasladar al ordenador todos y cada uno de los mecanismos y particularidades del original no fue tarea sencilla, pues no en vano el Apache dispone de láseres, visores nocturnos, alarmas



de rádar e infrarrojos, cámaras, sistemas anti-radar e incluso un sistema computerizado de control de disparo que también ha sido perfectamente simulado en esta versión para ordenador.

Probablemente los usuarios de otros simuladores de vuelo deberán sufrir un periodo de adaptación ya que, al igual que en la vida real, el control de un helicóptero tiene notables diferencias con el del un avión tradicional. Sin embargo, disponemos de un completo instrumental a bordo, para conocer en todo momento el estado de nuestra nave, que resulta similar al encontrado en otros simuladores: velocidad, altitud, estado de los motores, combustible, curso y rumbo, armamento y alarmas que señalan la presencia tanto de rádares enemigos como de misiles guiados por infrarrojos. El Apache dispone de un verdadero arsenal de los más diversos calibres y utilidades: cañones de 30 milímetros, misiles antitanque, cohetes de aletas plegables y misiles aire-aire.

De cualquier modo cuando, después de varios días ganando lentamente el control de nuestro helicóptero, creamos tener un cierto dominio sobre sus movimientos, comprobaremos que las misiones de combate que nos esperan requieren una estrategia mucho más evolucionada. Para que os hagáis una idea, la mayoría de las misiones consisten en ataques a objetivos terrestres, por lo que será preciso utilizar el armamento adecuado, abatir defensas antiaéreas, eliminar tanques, rastrear la presencia de la infantería enemiga, burlar los rádares aprovechando los obstáculos del terreno y evitar tanto el fuego antiaéreo como los misiles tierra-aire.

«Gunship» es el resultado de muchos meses de lento y laborioso trabajo, y el resultado es una aproximación tal al manejo real de un helicóptero de combate que no nos extrañaría ver a muchos pilotos del mañana entrenarse con él. Soberbios gráficos en 3D, una perfecta respuesta a los controles y la inclusión de numerosas misiones en los más variados escenarios complementan a uno de esos juegos que nunca pasan de moda.

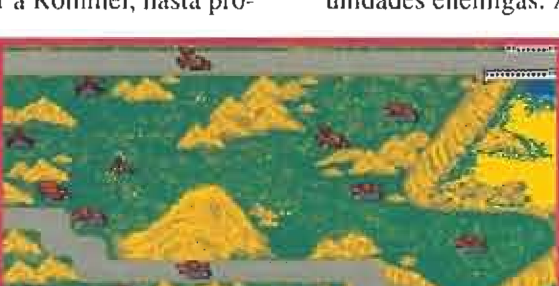
P.J.R.

ANTETITULO

OPERATION COM-BAT

ELECTRONIC ZOO

Nos encontramos ante una simulación en la que dos ejércitos motorizadas se enfrentan en diversos escenarios que nosotros mismos podremos elegir previamente. Estos van desde las dunas del desierto, para emular a Rommel, hasta profundos cañones rocosos, pasando por archipiélagos unidos por puentes y así hasta seis escenarios diferentes.





En cada escenario podremos elegir cuatro tipos diferentes de dotación de nuestro ejército, así como tres niveles de juego para el ordenador, jugar contra otro jugador (incluso a través de modem, con opciones de intercomunicación de mensajes) o escoger el número de disparos que podrá realizar cada unidad por turno.

Existen distintos tipos de unidades. Cada una de ellas está dotada de características muy diferentes:

–Artillería ligera, tiene la mayor movilidad pero es la más sensible al ataque enemigo. Posee muchas reservas de combustible y armas, pero poco alcance artillero, además de poca potencia destructora.

–Tanques ligeros, más potente ofensivamente que el anterior pero algo menos móvil. Combinado con la artillería ligera la capacidad ofensiva de ambos se aumenta.

–Tanques pesados, pierde movilidad respecto al anterior pero gana potencia ofensiva, permitiéndole alcanzar unidades ligeras sin que éstas puedan alcanzarle a él.

–Artillería pesada, son las unidades más fuertes, las de mayor potencia y alcance de disparo. Sin embargo desplazarlas es muy problemático, pues tienen muy poca movilidad y consumen con rapidez sus reservas de armas y combustible, con lo cual deben ser abastecidas regularmente.

–Vehículo de abastecimiento, sin potencia ofensiva, tienen gran movilidad y muchas reservas, y su misión es dotar de armamento y combustible al resto de las unidades durante la batalla. Por tanto un buena estrategia va a precisar la buena disposición de estos vehículos en el mapa y una ofensiva que se precie tiene que llevarles entre sus elementos, pues si no es así corremos el riesgo de quedar desabastecidos, sin posibilidad ofensiva ni de movimientos y ser fácil presa de unidades enemigas. Además la destrucción de las unidades de abastecimiento del enemigo supone casi la victoria en el juego.

–Cuartel general, sin capacidad ofensiva ni móvil, es el lugar donde repostan los vehículos de abastecimiento. El objetivo final del juego, no es otro que destruir el cuartel general enemigo.

En cada turno disponemos de un tiempo limitado, que nosotros mismos seleccionamos al comienzo de la partida, para mover nuestras unidades (un solo movimiento por unidad), disparar antes o después de mover (uno o dos disparos por unidad, según seleccionemos), repostar combustible o armamento, siempre que esté al lado la unidad de abastecimiento, e incluso llamar al soporte aéreo, que nos permitirá observar a vista de pájaro las unidades enemigas, ya que el mapa de situación general sólo representa las unidades enemigas que estén al alcance de nuestra vista, es decir, las que se vean en la pantalla de juego. Además, el mapa de situación general nos permite acceder con más rapidez a unidades alejadas lo cual es importante teniendo en cuenta que el tiempo para dar órdenes es limitado.

Por último sólo falta reseñar que podemos disparar en cualquier dirección orientando la torreta de la unidad y apuntando bien, ya que la munición es limitada y teniendo en cuenta que cada disparo que haga el ordenador sobre nosotros es blanco seguro.

F.H.G. 

LA LUCHA POR EL TERRITORIO

CARTHAGE

PSYGNOSIS

Cartago era una próspera ciudad fenicia situada en el golfo de Túnez que, tras su fundación en el 814 AC, fue creciendo hasta convertirse en la más importante de las colonias fenicias en el norte de Africa. Las tres guerras púnicas, que enfrentaron a romanos y cartagineses del 264 al 146 AC y finalizaron con la total aniquilación de la colonia fenicia, fueron el inevitable teatro de confrontación entre dos fuerzas que habían crecido demasiado y entraban frontalmente en conflicto al luchar por el mismo espacio geográfico.

En este juego adoptamos el papel de Diógenes, un bravo guerrero cartaginés que tiene en sus manos la posibilidad de cambiar el curso de la historia e impedir que los romanos destruyan su ciudad. En una extraordinaria combinación de elementos de arcade y estrategia, Diógenes inicia su aventura en su ciudad natal y debe intentar reclutar un gran ejército alertando a la población de otras ciudades vecinas y proporcionándoles dinero para poder adquirir armas. Estas fuerzas, que una vez creadas pueden ser asignadas a la defensa de su propia ciudad o a la lucha contra los romanos, solamente pueden ser reclutadas durante un breve periodo de tiempo transcurrido el cual pasaremos a la confrontación directa.

Por suerte Diógenes ha obtenido de la diosa Tanit el poder de observar, en forma de visiones, los movimientos de las tropas romanas. No puede predecir sus movimientos futuros pero puede conocer su posición en cualquier momento, lo que le permite usar sus dotes de estrategia para adelantarse a sus movimientos.

El juego se desarrolla básicamente en dos niveles. El componente arcade se manifiesta cuando, para viajar de una ciudad

TECNOLOGIA PUNTA

F-19 STEALTH FIGTHER

MICROPROSE

La simulación más avanzada para el avión más avanzado. Así definió Microprose este simulador cuando el pasado año fue comercializado. Un programa que curiosamente simula el funcionamiento de un avión tan secreto que se supone que cuando el juego fue lanzado nadie debería conocer ni el aspecto ni los avances técnicos que esta revolucionaria máquina de combate, invisible para los rádares, presentaba.

Tal vez por ello la gigante americana del mundo de la simulación se halle especialmente orgullosa de haber realizado un simulador que, a partir de la simple especulación y de unos amplios conocimientos de la aviación militar, recrea casi a la perfección las características con las que el F-19 Stealth Figther sorprendió a propios y extraños al ser presentado a la opinión pública.

Como siempre los amantes de los simuladores lo primero que agradecerán será la excelente presentación del producto, en la habitual línea de Microprose, con todo tipo de detalles técnicos tanto sobre el juego como sobre el propio avión, y con detallados mapas de los escenarios que podremos sobrevolar conteniendo los lugares estratégicos de importancia para las más de 400 misiones diferentes que podremos realizar.



Una importante virtud a destacar es que el programa incluye unas utilísimas misiones de entrenamiento que nos permiten ganar poco a poco puntos a nuestro favor en el manejo de este sofisticado aparato.

Libia, el Golfo Pérsico, el Polo Norte y Europa Central son los escenarios que podremos visitar a bordo de nuestro aparato, y como es habitual en este tipo de juegos, con la simple pulsación de determinadas teclas podremos alterar fácilmente el punto de vista desde el que realizamos nuestra observación (incluso nuestros misiles disponen de una pequeña cámara que una vez lanzados nos permiten visualizar su trayectoria hacia el objetivo).

Los últimos adelantos en defensa y ataque aéreos han sido incorporados a nuestro caza, por lo que en definitiva «F-19 Stealth Fighter» se nos presenta como un simulador de un revolucionario avión que, por su complejidad, atraerá especialmente a los más versados en el manejo de simuladores de vuelo. En cualquier caso, como ya ha quedado dicho, el programa está diseñado de forma que permite la lenta asimilación de su funcionamiento a los jugadores menos experimentados en el género.

J.E.B. ★★★

a otra, Diógenes toma las riendas de su carro y se lanza a toda velocidad a la carretera. En su camino deberá evitar chocar contra las rocas ya que, aunque su efecto no sea inmediato, una acumulación de golpes puede acabar desprendiendo una rueda del carro, lo que puede ocasionar desde la pérdida de una bolsa de dinero hasta perder un tiempo precioso en la reparación. Ante la proximidad de un carro romano, Diógenes dispone de la ayuda de su látigo y las púas que rodean sus ruedas para abatir a su enemigo, sabiendo que una derrota en la confrontación le obligará a regresar a la última ciudad visitada.

Por el contrario, el componente de estrategia hace referencia a la distribución de las fuerzas de una ciudad en caballería, infantería, arqueros, catapultas y elefantes, siendo posible reclutar nuevos batallones siempre que haya reservas y transferir dinero a la ciudad si lo consideramos necesario. Cuando decidamos que es el momento apropiado es posible enviar parte de dichas fuerzas al combate sabiendo que la moral y lealtad de las tropas aumenta con las victorias. El objetivo final del juego consiste básicamente en acabar con el general del ejército enemigo.

Psygnosis entra con este «Carthage» en un mundo casi inexplorado como el de los juegos de estrategia y lo hace como era de esperar rompiendo moldes, con un programa de desbordante originalidad que siguiendo un estricto planteamiento histórico se aparta de las normas de los clásicos wargames. La cuidada incorporación de elementos arcade, los más que sobresalientes gráficos (las escenas sobre el carro, tanto de viaje como de combate, son realmente excelentes) y la extrema facilidad de uso son los ingredientes de un juego excepcional que mezcla lo mejor de dos géneros que hasta ahora parecían ser irreconciliables.

P.J.R. ★★

SOBRE EL MONTE RUSHMORE

FIGHTER BOMBER

ACTIVISION



Pocos simuladores de entre los cientos que existen han tenido mayor publicidad que este «Fighter Bomber», uno de los últimos programas de Activision antes de su momentánea y esporádica desaparición de la que ya parecen recuperados. Casi todos los que gustamos de "volar" con nuestro ordenador teníamos en mente la imagen del Monte Rushmore, ese donde están esculpidas las caras de unos cuantos presidentes Norteamericanos, mientras la sobrevolaba nuestro avión computerizado.

Luego, la verdad es que la cosa no fue para tanto, aunque «Fighter Bomber» tiene una serie de características en las que destaca sobre otros títulos. La primera de ellas es que mientras otros simuladores sólo nos permiten colocarnos a los mandos de un modelo de avión, este juego nos deja elegir entre siete de los cazabombarderos más famosos del mundo: F-15E, F4E, F111F, Tornado IDS Inglés, tornado IDS alemán, SAAB AJ37 y MIG-27. Sea cual sea nuestra elección implicará gráficos diferentes y formas de volar distintas, por lo que podemos considerar a «Fighter Bomber» como algo más completo que muchos de sus competidores. Además en el juego podremos enfrentarnos contra uno de otros siete aviones diferentes que, esta vez, controlará el ordenador.

En lo referente a misiones, este simulador las tiene de todos los colores. Hay dieciséis ordenadas por su grado de dificultad. Destacaremos que las primeras son lo suficientemente asequibles para que no sea difícil, incluso para los novatos, mantenerse en el aire unas horas y derribar o destruir unos cuantos objetivos.



Para aquellos que pasan un poco del combate pero que también les gustan este tipo de programas, los señores de Activision han incluido en el juego siete, –este parece ser el número mágico en este «Fighter Bomber»–, situaciones en las que se encontrarán nada más comenzar la partida. Siete lugares diferentes que además pueden servirte como práctica porque en ellos no hay enemigos que te atosiguen. Puedes ensayar, desde sacar a tu jet del hangar hasta volar a diez mil metros de altura o repostar en pleno vuelo. Una serie de opciones que te ayudarán a controlar el avión elegido antes de comenzar la dura batalla.

Sin embargo lo que de verdad hace diferente a este juego es la incorporación de un diseñador de misiones. De este modo cuando hayas acabado con las dieciséis que vienen pre-definidas podrás crear tus propios escenarios, e incluso, como se grabarán en disco aparte, intercambiarlas con otros pilotos informáticos.

El punto flojo de «Fighter Bomber», que lamentablemente fue en el que más se insistió cuando se presentó el juego, son sus gráficos. Y no es que estén mal hechos, es que son demasiado lentos. Quizás fueran muy complejos para un programa de estas características.

De todos modos Activision creó un gran simulador que tampoco defrauda ya que la amplia variedad de aviones, escenarios e incluso la posibilidad de añadir discos de misiones, hacen de «Fighter Bomber» un juego muy recomendable para todos los que quieran tener un simulador en el que cada una de las partidas sea muy diferente a la anterior.

J.G.V. ★★★

NX

EN EL MUNDO PORTATIL A TODO COLOR

ARA LLEVAR

Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.

LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:

- Pantalla de cristal liquido retroiluminada a todo color.
- Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
- Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
- Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
- Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.

Y además...

- Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
- Utilizarlo con auriculares (opcional).
- Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
- Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.

ON– OFF–

LYNX

ATARI

OPTION 1 RESTART FLIP OPTION 2

B A

LLEVATE TU LYNX, NO HAY OTRO IGUAL.

LYNX

LA NUEVA GENERACION.

VISITANOS EN INFORMAT PALACIO Nº 1 NIVEL 1 STAND 555

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. (91) 653 50 11 / 653 83 36

- NORTE (947) 23 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
- ANDALUCIA (95) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
- SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03 • Y en todos los centros de El Corte Inglés

ATARI

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.



EN EL PUNTO DE MIRA

SILENT SERVICE II

MICROPROSE

Es indudable que el valor es uno de los requisitos fundamentales cuando se encuentra uno inmerso en un conflicto bélico. Pero también lo es que no todos los puestos tienen el mismo riesgo dentro de una contienda. Uno de los ingenios de guerra donde a muy pocos nos gustaría estar sería en el interior de un submarino. A la sensación de claustrofobia lógica habría que añadir el "detalle" de que una vez descubiertos no es posible ocultarse. Las cargas de profundidad atacan inexorables y las posibilidades de escape son mínimas. Todo ello no pareció ser suficiente para disuadir a los hombres que durante la II Guerra Mundial expusieron su vida bajo el agua, intentando lograr para su país alguna victoria.

Todos los que nos movemos en este mundillo informático sabemos del buen hacer de Microprose. Esta vez no iba a ser menos, y tenemos en nuestra pantalla un estupendo simulador de guerra.



Nos situamos en el interior del cuerpo de acero de un navío elegido entre nueve opciones de diferentes prestaciones, y nos disponemos a luchar contra la flota japonesa del pacífico.

Controlar el submarino puede parecer difícil en una primera ojeada al manual y a los controles. Pero nada más lejos de la realidad. Si tenemos la precaución de comenzar en el modo tutorial, una detallada explicación nos permitirá ir comprobando in situ para qué sirve cada uno de los instrumentos de a bordo.

Contamos con sofisticados sistemas de detección de enemigos, de localización y fijación de blancos y de control de trayectoria de torpedos, que aseguran el éxito. Varios dispositivos permiten también acceder a mapas de la zona y a la visión a través del periscopio o de los prismáticos desde el puente de mando.

Cuando pasemos con éxito las primeras misiones, se nos irán asignando otras cada vez más complejas, hasta que entremos de lleno en la campaña contra la flota japonesa. En esta campaña cambiaremos en alguna ocasión de submarino, eligiendo el adecuado a cada objetivo. El enemigo empleará contra nosotros todas las tácticas a su alcance, y cuando seamos avistados o localizados por el sonar, las temidas cargas de profundidad serán lanzadas. Contra ellas sólo podemos hundirnos e intentar una maniobra de engaño como lanzar desde uno de los tubos de torpedos restos metálicos, aceite, etc., que hagan creer a nuestro agresor que hemos sido definitivamente hundidos.

En la línea de calidad a que nos tiene acostumbrados, Microprose añade a este programa algunos detalles más que originales como son los gráficos digitalizados y la simulación de voz cada vez que damos una orden a la tripulación. Muy recomendable para los adictos a simuladores.

D.G.M. ★★★

MONSTRUOS DE ACERO

M1-TANK PLATOON

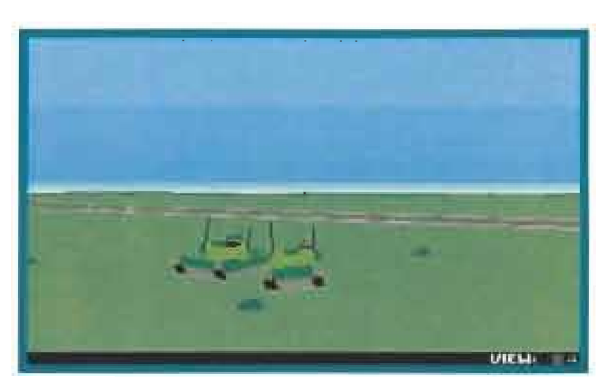
MICROPROSE

Si confeccionásemos una hipotética lista de las máquinas de guerra más utilizadas en el mundo de la simulación por ordenador ésta se vería probablemente encabezada por los aviones, seguida de cerca por los helicópteros, continuada por los submarinos y cerrada por esos impresionantes monstruos de acero, los tanques, que son precisamente el objeto principal en torno a los cuales gira esta simulación creada por una de las grandes de este género, Microprose.

El modelo escogido, el M1A1 MBT, es un modernísimo tanque ampliamente utilizado por la infantería norte-americana, y que incorpora todo tipo de avanzadas técnicas de ataque y defensa, además de un potente blindaje capaz de resistir el impacto de proyectiles de grueso calibre.

Sin embargo la característica más revolucionaria de este programa es que durante su desarrollo no controlaremos un único tanque, sino a toda una patrulla formada por cuatro unidades, cada una de ellas tripulada por un total de cuatro hombres: un comandante, un conductor y dos artilleros.

Nuestra misión en el juego consiste en ejercer de líder de la patrulla, lo cual conllevará que en todo momento seremos reponsables de decidir cada una de las acciones de los diferentes tanques y los tripulantes, escogiendo las tácticas de



ataque y defensa más oportunas.

Tal vez por la dificultad que esto añade al desarrollo de la acción, el manejo del vehículo no es tan complejo como en los simuladores de vuelo. Otros factores, como la posibilidad de observar los combates desde diferentes ángulos y posiciones, se mantienen invariables respecto a otros títulos de Microprose.

Los decorados están realizados utilizando técnicas tridimensionales y presentan la particularidad de estar trazados con relieve, lo cual además de dotarlos de un mayor realismo, nos permite utilizarlos para escondernos del enemigo.

El manual de instrucciones es impresionantemente completo, casi un pequeño libro, repleto de especificaciones técnicas sobre el juego, y también sobre todas y cada una de las máquinas de guerra que intervienen en los combates.

Un último detalle a destacar, reservado específicamente para los usuarios de ordenadores compatibles, es el magnífico aprovechamiento que Microprose ha realizado de las tarjetas gráficas de 256 colores y sobre todo de las sonoras, especialmente de la Ad LIb, que dotan al juego de un realismo aún más impresionante.

J.E.B. ★★★

JUGABILIDAD Y ESTRATEGIA

FRONTLINE

CCS

Existen pocos programas de los que se pueda decir que capturan realmente el estilo de los juegos de guerra de tablero clásicos. «Frontline» es uno de ellos ya que posee ese algo misterioso que permite que pasemos horas colocando nuestras unidades mientras el ordenador hace lo propio con las suyas.

«Frontline» transcurre en seis escenarios escogidos de las campañas que tuvieron lugar durante la Segunda Guerra Mundial. Aunque no estén ordenados por grado de dificultad en el mismo programa su autor nos indica cuáles, a su parecer, pueden resultar más atractivos para los principiantes y cuáles para los expertos. Nosotros, que nos encontramos en la primera categoría, perdimos la batalla inicial en cuestión de un par de horas. Nuestra segunda intentona tuvo algo más de éxito.



Como este programa ha sido realizado basándose en los modelos reales resulta algo complicadillo tener éxito si no llevas encima algunas horas de simulación. De cualquier modo, «Frontline» es un producto específico para los amantes de la estrategia y aunque resulte fácil de manejar, –lleva un casi perfecto sistema de iconos–, este tipo de juegos deben tener un grado de dificultad que garantice que el usuario se va a ver enfrentado a un competente estratega y no a un inútil principiante.

Por todo lo demás el juego está diseñado con exactamente el mismo aspecto que un "board game", es decir, los movimientos de las unidades dependen del resultado de una tirada de dados, valores que deben ser modificados teniendo en cuenta las capacidades de cada destacamento, las imágenes que aparecen en pantalla son cuadrados, como auténticas fichas, con el dibujo de la unidad a la que pertenecen y el color dependiendo del bando al que correspondan, etc, etc.

«Frontline» es un programa que satisfará al usuario clásico de juegos de estrategia que quiera un "war game" de mesa en la pantalla del ordenador. Por lo demás sólo se hecha en falta algún pequeño detalle, –una escenita arcade, una musiquilla digitalizada, unos gráficos algo más vistosos–, para animar a quienes desean meterse en ese mundillo y necesitan un nuevo aliciente .

J.G.V. ★

BATALLA EN LAS NUBES

THEIR FINEST HOUR

LUCASFILM

Lucasfilm lleva ya años destacando como una de las compañías punteras en el campo de los videojuegos. Una prueba fehaciente de la calidad de sus productos es este simulador de vuelo que fue diseñado con la idea de ser el más completo de su clase jamás realizado. Si lo consiguieron o no es cuestión de gustos y opiniones, desde luego a nosotros nos parece que, si no es el mejor, sí está situado entre los primeros.

Empezando porque podremos tomar el bando de nuestra elección, –Aliado o Nazi–, que hay un montón de aviones de los dos lados a elegir, que el juego incorpora cerca de cien misiones distintas además de un editor para diseñarlas a nuestro gusto y terminando porque podemos "filmar" nuestros movimientos para luego aprender de nuestros errores mientras estudiamos la película, eligiendo el ángulo de visión, la distancia y las demás variables, «Their Finest Hour» cumple a la pefección con todo lo que podemos esperar de un simulador de vuelo.



Añadamos a todo lo anterior que en la caja, junto a los discos del programa, encontrarás uno de los manuales más completos que pueda hallarse, prácticamente un libro, en el que además de las instrucciones del juego podrás leer la vida de los más famosos ases de la aviación de la Segunda Guerra Mundial y las características de los aeroplanos que en ella se enfrentaron. ¡Ah! ¡No os perdáis los gráficos! Vistas desde cualquier ángulo, varias resoluciones de imagen, magnífico scroll, impresionantes pantallas de presentación... y un sinfín más de detalles a cada cual más asombroso. Además, aunque los mensajes que aparecen durante el juego no fueron traducidos si lo fue el manual; un detalle más que podemos añadir a la lista de cosas buenas que tiene este sensacional programa.

«Their Finest Hour» es, sin lugar a dudas, uno de los más ambiciosos proyectos de la poderosa maquinaria informática de Lucasfilm, y además uno de sus aciertos más importantes. Un simulador que ha sido galardonado en todos los países en los que se ha puesto a la venta y que no puede faltar en el archivo de quienes se jactan de ser unos perfectos conocedores de los simuladores de vuelo.

J.G.V. ★★★



ROMMEL TE ESPERA

SHERMAN M4

LORICIEL

La Segunda Guerra Mundial podría haber acabado mucho antes, si no hubiese sido por la calidad del ejército alemán. Sus hombres estaban equipados con sofisticado armamento y sus oficiales eran inmejorables estrategas. En este juego de Loriciel podremos conocer las técnicas de ataque del Mariscal de Campo Erwin Rommel y de sus Deutches Africa Korps.

Por supuesto, no estaremos desarmados, dirigiremos un tanque «Sherman M4», ágil, rápido y poderoso en combate. Con tan solo un cañón de 75 mm. el conjunto que ofrecen todas sus características le hacen convertirse en una pesadilla para Rommel.

La misión nos será comunicada en el momento justo y contaremos entre nuestras tropas con cuatro unidades Sherman y dos Jeep que nos permitirán realizar avanzadillas de exploración. El tanque dispone de una radio con la que estaremos en contacto con los superiores y con las unidades de artillería a las que recurriremos siempre que necesitemos ayuda.

Existe un modo estrategia que permite jugar solamente con el mapa, pero la sensación de realismo aumenta cuando se emplean los gráficos. Este es tal que es posible que en algún momento lleguemos incluso



a insultar a los enemigos al observar que no desarrollan estrategias puramente mecánicas. ¡Son inteligentes! Se esconderán y nos atacarán cuando no les veamos, nos encerrarán y dispararán todos al mismo tiempo... Todo dependerá de nuestros movimientos.

Es posible elegir entre 15 misiones diferentes, distribuidas en tres campañas: Normandía, Las Ardenas y el Desierto. La acción comienza cuando nos situamos en uno de los tanques, que podremos cambiar a nuestro gusto, y dirigimos al resto por medio de la radio hacia el lugar o lugares necesarios para desarrollar los planes. Los Jeeps se adelantarán para informarnos de los movimientos enemigos. Son más rápidos y ligeros que un tanque de 40 toneladas.

Hasta que lleguemos al objetivo principal, es posible encontrar otros menos importantes, pero no por eso más faciles de destruir. La radio sonará y nos comunicará cuál es el tanque que durante su trayectoria, ha tropezado con alguna trampa enemiga.

Cuando la misión esté concluida, el cuartel general nos llamará por radio y nos lo comunicará. También nos dirá qué debemos hacer a continuación, aunque lo más lógico sería reponer fuerzas antes de ponernos en camino hacia nuevos objetivos.

Es aconsejable hacer un breve repaso a los equipos enemigos desde el menú principal. Así podremos hacer un esquema de qué técnica vamos a seguir en función de nuestras cualidades. De esta forma no desperdiciaremos munición que posiblemente nos será muy útil en futuras misiones.

M.G.L. ★★★

GUERRA AL TERRORISMO

SU-25 STORMOVIK

ELECTRONIC ARTS



El SU-25 es un avión de ataque aire-tierra que puede emplearse también como aparato de reconocimiento. Quizás, si exceptuamos los últimos MIG, sea uno de los mejores "pájaros" de las fuerzas aéreas soviéticas.

Este simulador de Electronic Arts no nos mete, como es habitual, de lleno en un conflicto, sino que nos introduce en un mundo donde el terrorismo se ha convertido en un factor desestabilizador que es necesario controlar. A base de robar armamento militar, diversas organizaciones se han apoderado de vastas extensiones de terreno en las que tendremos que actuar rápidamente para evitar una escalada que lleve el mundo al caos.

Hay en este simulador un total treinta misiones de dificultad progresiva. Además de un modo de práctica que no afectará para nada a la puntuación o a la graduación. «SU-25» es un programa tremendamente complejo. Posee unos sensacionales gráficos y estos se mueven con un estupendo scroll. Tiene todas las opciones necesarias para que nos sintamos verdaderamente a los mandos de un avión de combate.

Mientras que hay otros juegos que te permiten volar casi sin leer el manual de instrucciones, el caso de «SU-25» es muy diferente. De cualquier modo no es un programa muy difícil de manejar porque el manual es muy completo. Gracias a éste, siguiendo sus consejos paso a paso, seremos capaces de comprender los principios básicos de manejo del avión incluso antes de despegar. Luego, ya en plena misión las enseñanzas continuarán hasta conseguir que nos convirtamos en un experto piloto.

Para apreciar en toda su grandeza este estupendo programa, en su versión para compatibles, debería ser obligatorio verlo en un Pc provisto de una tarjeta VGA. Porque aunque sea posible también utilizarlo con tarjetas gráficas de menor calidad merece la pena darse el gustazo de ver las evoluciones del avión a todo color. Sobre todo pensando que tendremos la oportunidad de observarlo desde casi cualquier punto de vista, siendo esta opción una de las más completas.

En el lado malo está que sea recomendable instalarlo en disco duro, debido a su longitud y complejidad gráfica, y que además es aconsejable usar un AT para que la cosa obtenga la velocidad necesaria, porque aunque también hay opciones que reducen el detalle de las imágenes para acelerar el programa, no podrás disfrutarlo como se merece sin un ordenador rápido.

J.G.V. ★★★

ACCION EN AFRICA

RORKE´S DRIFT

IMPRESSIONS

Con este curioso nombre, Impressions lanzó hace ya tiempo, un programa cuyo sistema de control era absolutamente inédito. «Rorke's Drift» es el nombre de un lugar en Africa donde más de cuatro mil guerreros zulúes masacraron a un destacamento de ciento treinta y siete soldados británicos.

En este programa nuestra misión no es vencer al enemigo, controlado por el ordenador, sino intentar que cuando se retire, lo que ocurrirá indefectiblemente tras quince horas de ataque continuo, puedan contarlo alguno de nuestros hombres, tarea harto difícil por la diferencia numérica a favor de los guerreros africanos.

Es «Rorke's Drift» un juego que llama la atención, principalmente porque en lugar de dirigir las unidades de combate como en otros de similar temática, lo que manejaremos serán todos y cada uno de nuestros soldados, los ciento treinta y siete, individualmente. Deberemos darles las órdenes oportunas en todo momento, curarles si caen heridos, colocarles en el lugar adecuado, etc, etc. Todo esto mientras caen sobre nosotros las flechas de los miles de enemigos que nos rodean por todos lados.



El juego resulta bastante complicado ya que comandar tantos soldados nos puede llevar mucho tiempo y para cuando el último de nuestros hombres reciba sus órdenes los primeros pueden llevar ya un largo tiempo en combate y haber quedado obsoletas sus instrucciones. Si los programadores hubieran incluido algún sistema para simplificar el manejo del juego éste habría ganado muchos puntos e incluso puede que se hubiera convertido en un concepto revolucionario.

En cuanto al aspecto estratégico, «Rorke's Drift» es bastante interesante, quizás por eso de que nunca se puede ganar induce al jugador a tomar una serie de medidas gracias a las cuales, sacrificando a algunos de sus hombres, se puede conseguir que un elevado número de ellos sobreviva.

Técnicamente el programa tiene buenos gráficos, aunque el movimiento deja algo que desear y la perspectiva usada no está demasiado bien resuelta. «Rorke's Drift» está para los que, hartos de juegos de estrategia similares entre sí, quieran echarle un vistazo a algo diferente.

J.G.V. ★★

EN LAS ESTEPAS DE ASIA

GENGHIS KHAN

POSITIVE

Pocas iniciativas españolas ha habido en este campo de la guerra simulada. La más interesante, quizá por su reciente novedad, sea la de Positive. Estos chicos lanzaron hace un par de meses un programa de estrategia/arcade, que se podía jugar de cualquiera de las dos formas según los gustos del usuario.

Es curioso que con la cantidad de guerras que ha habido en la historia de España estos chicos decidieran irse a un lugar tan lejano como las estepas asiáticas y a una época tan temprana como el siglo XII para hacer su programa.

«Genghis Khan» tiene entre sus virtudes una enorme sencillez de manejo gracias a que tiene pocas opciones; sin embargo esto va en detrimento del juego cuando lo comparamos con sus competidores más directos. Las escenas arcade, en las que manejamos al protagonista como en cualquier típico juego de peleas, están bien realizadas aunque tampoco tengan una enorme calidad. En todo caso desentonan en un programa de estrategia y el resultado final se resiente de la mezcolanza acción-estrategia-ni-lo-uno-ni-lo-otro.



Curiosamente el manual es de los más delgados que hemos visto para este tipo de programas, sólo dos páginas, algo que no ayuda para nada a un juego al que le habría hecho falta una introducción histórica más detallada y una explicación más concienzuda de las opciones que posee. Además, los menús, ahora que se está intentando que aparezcan en nuestra lengua, están en inglés. Algo que de siempre nos ha parecido inexplicable en juegos que no van a tener, en principio, ninguna perspectiva internacional.

Como de verdad sacaréis partido a este reciente lanzamiento de Positive es pasando de arcades y decidiéndoos por conquistar el mundo a base de usar las neuronas. «Genghis Khan» está de acuerdo con nuestra modesta opinión. Perfectamente indicado para los que estéis buscando un programa sencillito que utilice los mismos sistemas que otros "war games" pero a un nivel reducido, ideal para introducirse en el apasionante mundo de la guerra simulada pero para poco más. Los expertos no encontrarán en él nada demasiado estimulante.

J.G.V. ★★



¡FUEGO AL UNO...!

688 ATTACK SUB

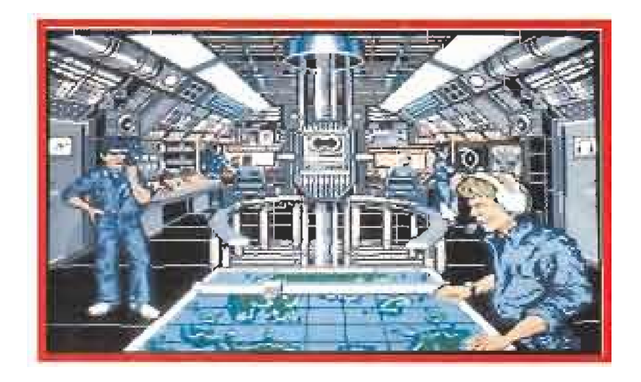
ELECTRONIC ARTS

En el abismo de las profundidades marinas aguardas tu momento. Tus motores están parados para no ser descubierto. Esperas ver en el sonar la señal por la que sabrás cuándo tu enemigo está lo suficientemente cerca para dispararle sin darle tiempo a reaccionar.

Un simulador de submarino no parece a simple vista el sumun de la diversión, pero nada más lejos de la realidad. Los movimientos y su tiempo de maniobra, el sonido del sónar y la visión del periscopio, serán elementos que aumentarán indudablemente la adicción a este tipo de simuladores.

El sistema de menús, que permite tener todos los órganos vitales de la nave bajo un estricto control, simplifica considerablemente el manejo del juego. El tiempo corre en nuestra contra, excepto cuando nos situamos en la sala de radio. Podremos también consultar los posibles daños que hayamos sufrido, un mapa para comprobar las coordenadas y no perdernos en cualquiera de los siete mares.

Un elevado número de complejas misiones conforman un entretenido juego que nos tendrá ocupados durante horas hasta convertirnos en expertos.



El completo manual explica, de cabo a rabo, la forma de reconocer y enfrentarnos a cualquiera de los submarinos que en algún momento podemos encontrar en alguna de las inmersiones, algo muy útil para evitar que en breves instantes nos encontremos hundidos en algun lugar pérdido y remoto del océano.

Hay una enorme similitud entre este simulador y uno de los clásicos de todos los tiempos: «Silent Service». Por ejemplo, la pantalla principal desde donde se controlan todas las zonas importantes de nuestro sumergible tiene un gran parecido con la de aquel inolvidable programa.

Un detalle muy curioso y que da la idea de la perfecta realización técnica del programa, habitual en Electronic Arts, es una instalación de circuito cerrado de televisión a través del cual podremos comunicarnos con los marineros que forman nuestra tripulación y ver, literalmente, en pantalla su imagen mientras nos informan del completo estado del buque.

«688 Attack Sub» posee unos sensacionales gráficos en su versión VGA lo cual nos ha llamado poderosamente la atención, ya que no suele ser habitual ver gráficos de esa calidad en un programa que a su vez es tan simple a la hora de manejarlo.

Así, que ya sabéis, tomar aire, cerrar las escotillas y poner rumbo a Honolulu donde os esperan las más emocionantes aventuras submarinas del momento. Vuestro submarino es uno de los mejores, pero pensar que los que lo manejan son humanos, así que, ¡ojo avizor y no perdáis de vista el sonar si no queréis hacerle una visita al Titanic!

M.G.L. ★★★

FIDELIDAD A LOS CLASICOS

CRETA 1941

CCS

El 20 de mayo de 1941 tuvo lugar un hecho sin precedentes en la Segunda Guerra Mundial, el primer intento de invasión utilizando básicamente tropas de paracaidistas. El lugar de la confrontación fue la isla de Creta, en la cual las tropas alemanas pretendían poner a prueba la eficacia de sus divisiones aerotransportadas. Sin embargo la resistencia de los aliados fue tenaz hasta el punto de cambiar dramáticamente el curso de los acontecimientos. Las tropas alemanas fueron derrotadas y sus bajas tan considerables que Hitler desistió de volver a intentar una operación parecida en el futuro.

«Creta 1941» responde con gran fidelidad al prototipo clásico de "wargame" o juego de guerra. El jugador puede optar por desempeñar el papel de los invasores germanos o el de las fuerzas sitiadas, y en ambos casos el juego puede finalizar bien por aniquilación total de las fuerzas enemigas o por conclusión de la época histórica en la que tuvo lugar la batalla (del 20 al 27 de mayo de 1941). Así por tanto el juego puede prolongarse durante un máximo de siete días, divididos en cuatro turnos.

La acción se desarrolla siguiendo una serie de fases bien determinadas que se suceden tras la inevitable selección inicial en la que podremos cargar una partida anterior, decidir el número de jugadores y ajustar otros parámetros que tendrán gran importancia posterior. A continuación se realiza el despliegue alemán y el aliado, para entrar a continuación en un bucle que constituye el verdadero entramado del juego: fase aérea alemana, fase de órdenes alemana, fase de órdenes aliada, fase de combate, fase de artillería, movimiento de unidades, fase de combate y retirada. La eficacia de los diversos jugadores en estos movimientos decidirá el rumbo de la victoria hasta que uno de los bandos resulte aniquilado o se agote el tiempo de juego.



«Creta 1941» es un juego para los incondicionales de los "wargames", a los que les propone un reto histórico sumamente excitante. Como suele ocurrir en los juegos de este tipo el planteamiento estratégico prima sobre los aspectos visuales. Sin embargo, dado que este programa se dirige a un sector muy concreto del mercado, los verdaderos iniciados en este complejo mundo encontrarán un juego sobrio de estructura y presentación que se ajusta con fidelidad al desarrollo de los acontecimientos y les permite intentar alterar, para bien o para mal, el curso de la historia.

P.J.R. ★

LA GUERRA A LA ANTIGUA USANZA

ENCYCLOPEDIA OF WAR: ANCIENT BATTLES

CCS

El programa que llega a nuestras manos en esta ocasión es sin duda muy especial, pues se dirige a un campo escasamente explotado por los wargames tradicionales ya que traslada la acción del fragor de las grandes guerras del siglo XX a los antiguos combates ocurridos desde los inicios de la historia de la humanidad hasta la caída del imperio romano.

El programa está basado en la flexibilidad, y para ello dispone de una opción para diseñar los mapas sobre los cuales tendrán lugar las batallas y asociar a cada uno de los mapas las fuerzas de cada uno de los dos ejércitos. La combinación de un mapa específico con las tropas involucradas en el mismo y la cantidad de puntos necesaria para la victoria se denomina escenario y puede variarse a voluntad para reflejar una gran cantidad de eventos históricos. El programa dispone de numerosos ejércitos (24 en total) pertenecientes a las más variadas naciones de la antigüedad y de mapas de diferentes dimensiones con los cuales es posible ponerse a jugar inmediatamente, permitiendo también salvar el estado actual de una batalla para continuarlo más adelante.



Los ejércitos de ambos bandos pueden estar formados por distintos tipo de unidades: generales, caballería pesada, caballería ligera, lanceros, elefantes, carros de tres tipos distintos, infantería ligera, etc. Los mapas pueden diseñarse disponiendo de diferentes tipos de terrenos: terreno llano, desierto, montañas, matorrales, pantanos, ríos, etc. A su vez, las batallas se desarrollan siguiendo turnos en cada uno de los cuales los jugadores dan órdenes a sus unidades y el ordenador se encarga de ejecutarlas, comprobando a continuación su efecto para finalmente señalar el estado moral de las tropas y las unidades eliminadas, repitiéndose el proceso mientras queden unidades disponibles.

Frente a la mayoría de los wargames tradicionales «Ancient battles» se convierte en una herramienta fácilmente adaptable a la imaginación del usuario para permitirle revivir una amplia variedad de batallas, todas ellas ambientadas en los primeros tiempos de la humanidad.

P.J.R ★★

EL FRENTE RUSO

BORODINO

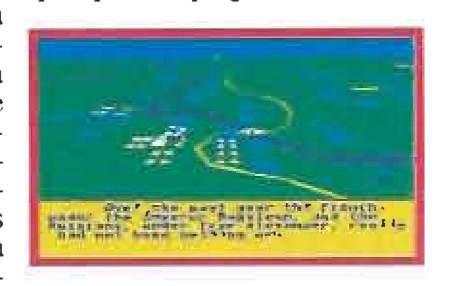
ARC

La invasión de Rusia en 1812 por parte del gran general francés Napoleón, terminó en una desastrosa retirada de Moscú, en la que los ejércitos galos sufrieron una enorme cantidad de bajas, por las inclemencias del invierno ruso.

Una de las claves de esta situación, fue la imposibilidad de conseguir una clara victoria que hubiese inyectado de moral a las tropas, cuando los 131.000 hombres de Bonaparte se enfrentaron a 120.000 rusos en Borodino, setenta millas al oeste de Moscú.

Tenemos la oportunidad de reescribir las paginas de la historia, tomando la personalidad del gran general francés, o la del principe Kutusov, al mando de la resistencia rusa.

La principal novedad que aporta el programa, radica en que aquí somos una sola persona, y nuestra perspectiva de la batalla será siempre la que tendría un general desde la retaguardia. Nosotros iremos dando las órdenes oportunas a cada situación, y estas partirán a caballo hacia las distintas líneas de nuestro ejército. Ello conllevará no sólo una pérdida de tiempo hasta la ejecución de cada orden, sino que, como ocurriría en la realidad, nuestras intenciones no siempre se realizarán.



Los menús de entrada nos permitirán jugar contra el ordenador o contra otro oponente humano. Decidir si queremos que se visualice cada transmisión de mensaje entre la tropa, así como si queremos cambiar las ordenes históricas que se suponen dadas al comienzo de la batalla, y antes del momento en que pasamos a controlar el mando.

La introducción de órdenes se realizará escribiéndolas desde el teclado, teniendo en cuenta que habremos de seguir fielmente unos formatos que serán los que el programa interprete; estos son del tipo: "a quien", "tiempo", "acción de batalla", "sitio", "duración".

Los amantes de los juegos de estrategia encontrarán original el realismo en la transmisión de órdenes incorporado al programa. Los no avezados en estas lides se enfrentan a un juego con gráficos poco espectaculares, que en ocasiones se vuelven monótonos. Un poco complicada la introducción de órdenes por tener que cumplir sintaxis rigurosas.

D.G.M. ★



LA GUERRA SOBRE EL TABLERO

BLITZKRIEG

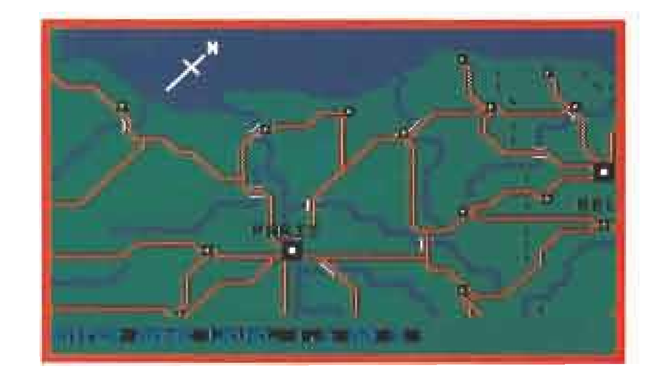
«BATTLE AT THE ARDENNES«

■ INTERNECINE

Este wargame representa el contraataque a la desesperada del ejército alemán en 1944, ante el asentamiento de las posiciones de las tropas aliadas en Europa, y el inminente ataque tanto desde el frente occidental como del oriental, hacia suelo germano.

La simulación, por tanto, reproduce esa situación y las tropas alemanas tendrán carestía de suministros y serán conscientes de las pocas posibilidades de éxito de su ofensiva, que se basaba en el factor sorpresa. Una situación parecida a la guerra relámpago que ya habían lanzado las tropas alemanas al inicio de la Segunda Guerra Mundial, cuatro años y medio antes, y que podría desmoralizar a las tropas aliadas.

Podemos jugar contra el ordenador, moviendo unidades alemanas con tres objetivos claros: capturar Antwerp antes del 1 de Enero de 1945, capturar Lieja y otras tres ciudades a elegir entre seis, y obtener una victoria táctica. Las ciudades deben estar ocupadas durante un turno. También podemos jugar contra el ordenador moviendo unidades aliadas, en cuyo caso tenemos que evitar que los alemanes consigan los objetivos descritos. O bien pueden intervenir dos jugadores.



El mapa de operaciones es en realidad un tablero dividido en celdillas hexagonales, que intenta emular en su más puro estilo los wargame de mesa. Sobre ese tablero tendremos que colocar las unidades alemanas. Existe la posibilidad de observar toda la zona en conjunto y en ese mismo mapa elegir la zona queremos maniobrar con lo cual obtenemos un mapa ampliado de la zona.

En todo momento la pantalla nos indica el día, la hora, la opción que hemos elegido, la nación que manejamos así como el clima de la zona. En la parte de abajo se nos informa de lo que tenemos que hacer en cada momento para manejar nuestras tropas.

Los combates quedan regulados por gran cantidad de factores entre los que destacan el tipo de terreno en que se realizan, el tipo de unidades afectadas así como su estado, del que también podemos obtener información,... La simulación trata de acercarse a la realidad incluyendo detalles como la recreación de la línea Siegfried, la presencia de tropas de sabotaje alemanes, fuego artillero, destrucción y construcción de puentes, etc. Antes de empezar la batalla podremos elegir el clima, así como determinar el nivel de juego que va a tener el ordenador.

Este wargame ofrece detalles técnicos importantes como es el sonido o el color, además de la posibilidad de grabar el estado del juego en cualquier momento de su desarrollo.

F.H.G. ★

UN COMBATE REAL

F-29 RETALIATOR

■ OCEAN



Como se deduce de su título nos encontramos ante una simulación de combate en vuelo, basada en los aviones F22 Advanced Tactical Fighter (ATF) y el Grumman F29 (FSW). Entre ellos deberemos elegir nuestro vehículo para llevar a cabo las numerosas misiones que nos propone este juego.

Previo al comienzo de la misión podremos escoger nuestro armamento dentro de la capacidad que el avión tenga y el presupuesto asignado. La oferta de armas es relativamente amplia. Entre las aire-aire podremos elegir el Backwinder-9X, el poderoso AMRAAM-120A o el AIAAM 196 Fire Bolt, de largo alcance. Los aire-tierra tienen efectos más variados: el MRASM Misil de Crucero está especializado en la destrucción de pistas aéreas, el Maverick AGM 1 Láser tiene incluso una cámara de televisión con la que podremos ver desde el avión el objetivo que persigue el misil.

Las misiones están distribuidas en cuatro zonas: perímetro de pruebas de Arizona (10 misiones), zona del Pacífico (14 misiones), Oriente Medio (31 misiones) y Europa (43 misiones). Cada zona ofrece misiones más complicadas según la situación de guerra en que nos encontremos. Lógicamente, para pasar de una situación a otra hemos de culminar con éxito cierto cupo de misiones. Los objetivos son muy variados: desde destruir una diana hasta bombardear una fábrica de aviones, pasando por un sinfín de destrucciones de tanques, aviones, ferrocarriles o camiones. Cada zona viene acompañada por un detallado mapa.

Desde nuestra cabina maniobramos el avión y accedemos a todas sus funciones. Aquí tenemos los mandos más simples, que nos permitirán acelerar, frenar, despegar y dirigir el avión. Pero también podemos activar funciones más complejas. Así, tenemos la posibilidad de visualizar el terreno desde un satélite o activar el modo Stealth con lo que seremos invisibles al rádar enemigo a costa de no poder usar el rádar. Otras opciones son el Chaff con lo que cegaremos momentáneamente el rádar enemigo confundiendo los posibles guiados por él. Para misiles por infrarrojos disponemos de bengalas que los desviarán de su verdadero objetivo.

Todo esto se refleja en la cabina en cantidad de indicadores que señalan la altitud, el arma en uso, el fuel, la velocidad de vuelo, el rumbo, el sector en que estamos o los daños.

Finalmente debemos mencionar el manual de instrucciones, de gran calidad y que permite la comprensión del juego sencilla y rápidamente.

F.H.G. 

TUNEZ 1942

VULCAN

■ CCS



De la mano de CCS llega un nuevo título con la garantía de haber sido creado por el autor de «Arnhem» y «Desert rats». El escenario escogido para el desafío es Túnez y la campaña militar que tuvo lugar allí entre 1942 y 1943. Para ello el jugador puede tomar el papel de las fuerzas aliadas (británicas, francesas y norteamericanas) o bien el de las fuerzas del Eje (italianas y alemanas) y decidir si se enfrenta con otro jugador humano o con el ordenador.

Uno de los mayores atractivos del juego consiste en la incorporación de cinco escenarios diferentes, con un nivel de dificultad y un tiempo estimado de finalización distinto. Así podemos escoger entre el intento inicial aliado de capturar Túnez –del 12 al 30 de noviembre de 1942–, la ofensiva de Rommel contra los aliados en Kasserine –del 14 al 25 de febrero de 1943–, las operaciones del octavo ejército en el sur de Túnez –batallas de Medenine, Mareth y Maknassy, transcurridas del 6 al 27 de marzo de 1943–, la famosa operación Vulcan que constituyó la culminación de la ofensiva aliada y la destrucción total de las fuerzas del Eje en Africa –del 21 de abril al 13 marzo de 1943–, la totalidad de la campaña de Túnez, desde los primeros escarceos el noviembre del 42 hasta la destrucción de las fuerzas del Eje en mayo del 43.

En las primeras cuatro opciones existe un número de puntos a conseguir para convertirse en vencedor, número diferente para los aliados que para el Eje, que se van sumando por la ocupación de determinadas ciudades o puntos estratégicos. Por el contrario en la quinta operación, que en cierto modo engloba a todas las demás, la victoria es para el jugador que controle las ciudades de Túnez y Bizerta a finales de abril, ambas inicialmente en poder de los alemanes.

Siguiendo las pautas clásicas de los juegos de guerra, «Vulcan» supera con creces las cotas de calidad impuestas por los títulos más clásicos al ofrecer una amplia gama de posibilidades al jugador. La fidelidad y el detalle de los mapas, el fuerte nivel de juego del ordenador, la inclusión de cinco juegos distintos con planteamientos completamente diferentes, el especial cuidado que se ha puesto en los gráficos y la extrema comodidad de uso hacen de este programa un producto de elevada calidad que marca nuevas metas en el mundo de los wargames.

P.J.R. ★

ESCENAS DE PESADILLA

LOST PATROL

■ OCEAN

El Sargento Charlie Weaver y seis de sus hombres están perdidos en la jungla vietnamita. Más de sesenta kilómetros plagados de patrullas del vietcong, pantanos, trampas y un sinfín de peligros les separan de sus propias líneas. Tu misión será dirigir a esta patrulla perdida hasta un lugar seguro.

«Lost patrol» es un programa de estrategia que incluye además algunas secuencias arcade en determinados momentos de su desarrollo. De cualquier modo la parte más importante y a la que Ocean ha dedicado mayor esfuerzo es la que nos va a permitir controlar los movimiento de nuestros soldados, intentar que su moral esté alta, distribuir el poco alimento de que disponemos, etc. Ya habréis adivinado que, por lógica, nos referimos a la parte de estrategia.



El juego se controla en todo momento con el ratón, mediante las pulsaciones de uno u otro botón conseguiremos que vayan apareciendo los diversos menús de acción. Estos son muy variados ya que incluyen todo tipo de comportamientos posibles. Por ejemplo es posible interrogar a los campesinos de las aldeas que nos encontremos por el camino, también puede que nos crucemos con una patrulla del vietcong y si nos localiza pasaremos a una de las secuencias arcade.

Nos encontramos frente a un programa que incluso posee diversas escenas reales digitalizadas; esto os dará una idea de que hablamos de un juego que ha sido concebido de una forma diferente a lo habitual en este tipo de lanzamientos.

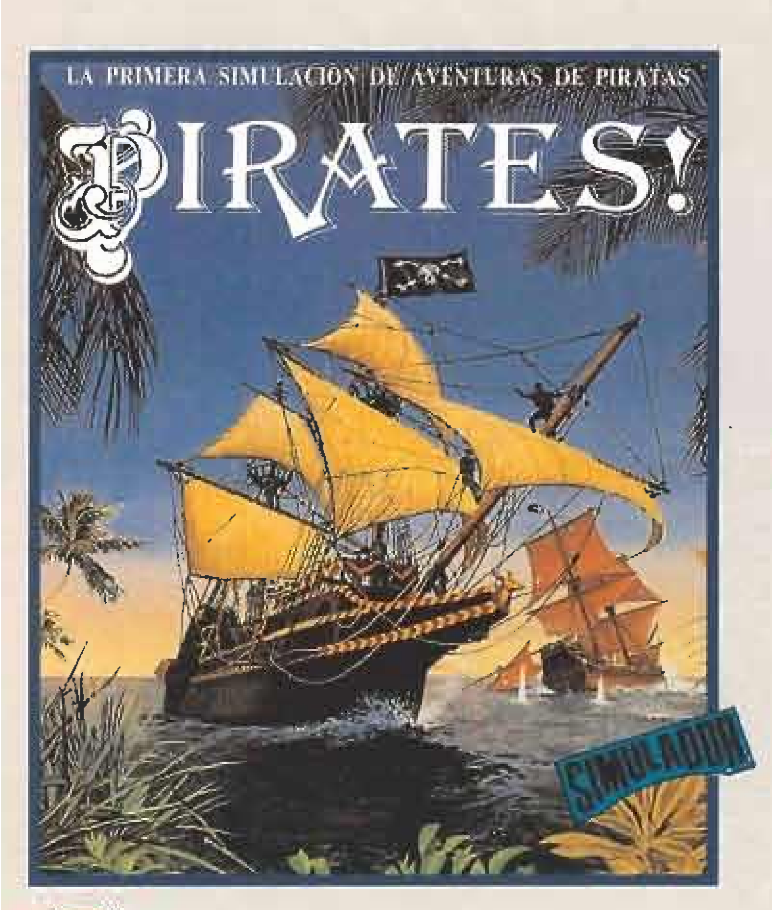
«Lost Patrol» posee los ingredientes necesarios para mantenernos pendientes de nuestros siete hombres durante su largo viaje a casa, lo mejor que podemos encontrar en él es la excelente ambientación conseguida. En la parte negativa, que como todos también la tiene, está su longitud, lo que obliga a que estemos mucho tiempo esperando la carga de las secuencias arcade o las imágenes digitalizadas, problema que queda obviado en la versión Pc si tienes un disco duro donde instalar el programa.

En conclusión: un buen juego, muy bien hecho, que te hará desplegar todas tus dotes de estratega para conseguir salvar a tus muchachos en una situación límite.

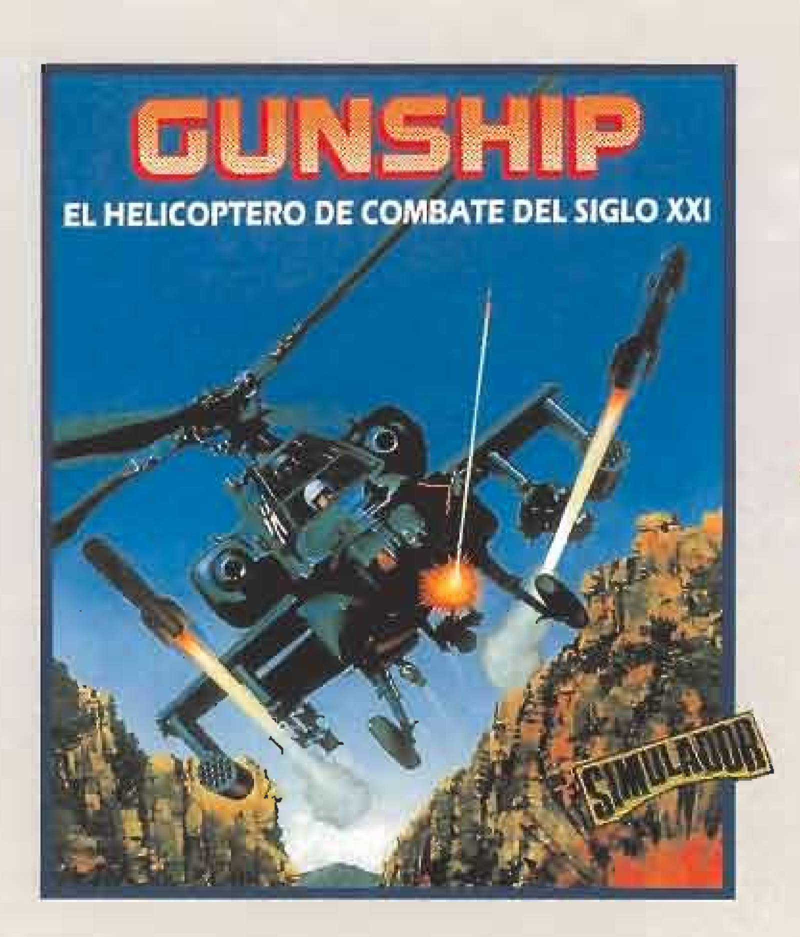
J.G.V. 

¡¡ APROVECHA ESTA OPORTUNIDAD !!

PARA "HACERTE" CON DOS DE LOS TITULOS MAS REPRESENTATIVOS DEL CATALOGO DE PRODUCTOS ESPECIALES DE ERBE POR EL MISMO PRECIO QUE PAGARIAS POR UNO SOLO: 4.490 PTAS.







= 4.490 PTAS.











= 4.490 PTAS.



OFERTA VALIDA DURANTE LOS MESES DE JULIO Y AGOSTO PARA LOS SIGUIENTES SISTEMAS: PC 3½ • PC 5¼ • COMMODORE AMIGA.

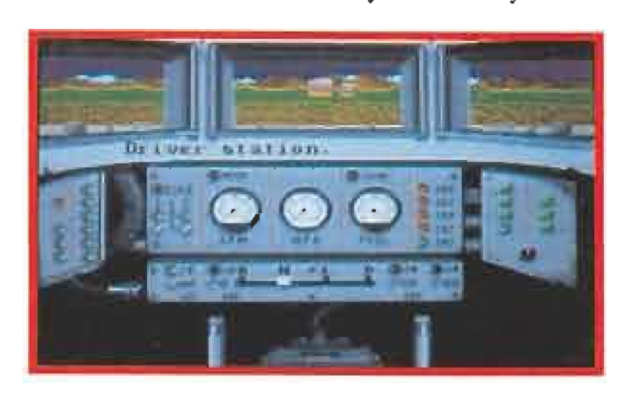


CONTROL A GRAN ESCALA

STEEL THUNDER

ACCOLADE

Este simulador nos permite adentrarnos en el interior de un M1A 1 Abrams, o sea, un tanque de los buenos. Pero no sólo podremos conducir el citado utilitario, también es posible guiar los no menos espectaculares M60A3, M48A5 Patton y M3 Bradley.



Partimos del cuartel general donde deberemos escoger, entre otras cosas: la misión, el tanque que nos vamos a llevar, la tripulación (formada por el comandante, un conductor, un artillero y un cargador) y el armamento con que vamos a pertrechar el tanque. Básicamente los tanques vienen equipados con algunas armas por lo que sólo elegiremos la munición.

Las instrucciones incluyen una tabla con las armas y los objetivos a los que mejor se adapta cada una. El proyectil APFSDS, por ejemplo, es totalmente eficaz contra tanques pesados y bunkers, pero hará poca cosa contra infantería o blindajes ligeros. Los cañones disponibles son de diferentes calibres: 25 mm, 105 mm y 120 mm. Según el tanque elegido, podremos usar también un lanzador TOW2 y metralletas de calibres variados.

Junto con las armas deberemos tener en cuenta, al elegir el carro, su blindaje. Así, según cual sea el tanque, seremos protegidos por un blindaje pesado, tipo Chobham, reactivo o ligero. Algunos tienen también la posibilidad de defensas de humo y los más habituales extintores.

Las misiones se desarrollan sobre tres escenarios distintos: Cuba, Siria y Alemania Occidental. En cada terreno deberemos cumplir un total de ocho misiones, finalizada cada una de las cuales promocionaremos un grado.

Curiosamente, la primera de las misiones es siempre sencilla. Las demás son bastante variadas: en Cuba deberemos destruir una columna blindada y tender una emboscada a un convoy de provisiones, en Siria deberemos acabar con una instalación SAM y los cuarteles enemigos, en Alemania conseguiremos el generalato si destruimos unos misiles nucleares del enemigo.

El control del tanque se hace desde los puestos comentados más arriba. En el papel de comandante podremos seleccionar el cañón de disparo, usar el sistema hidraúlico de la minitorreta, medir la distancia al objetivo e identificarlo, ordenar fuego. El artillero controla la estabilización de los cañones, el ordenador de balística, el filtro de búsqueda. Por fin, el conductor se encargará deguiar el tanque. Tendremos la opción de ser sólo el comandante y ordenar lo que tienen que hacer los otros puestos, centrándonos en la estrategia. Por otro lado, si somos multifacéticos podremos intentar el control directo y en persona de todos los puestos descritos.

F.H.G. ★★★

TOM CLANCY AL PIE DE LA LETRA

RED STORM RISING

MICROPROSE

Una vez más, la supuesta amenaza soviética se cierne sobre el mundo de este lado del telón de acero. Basado en el best seller del mismo título, del conocidísimo Tom Clancy, –autor también de "La caza del Octubre Rojo"–, este programa nos sumerge en una aventura en la que los rusos intentan apoderarse del petroleo de Oriente Medio. Nuestra tarea consistirá en hacerles esta tarea lo más difícil posible, y si nos encontramos con capacidad para ello, pasar al contraataque. El culmen de nuestro trabajo se situará en cambiar el signo de una Tercera Guerra Mundial, desequilibrando a nuestro favor el pulso contra el gran oso soviético.

Adoptamos la personalidad del oficial al mando de un Submarino nuclear americano de ataque rápido. El control sobre la nave lo vamos a ejercer desde el ordenador de a bordo, cuyo funcionamiento está dividido en tres niveles principales:

–La pantalla de Navegación: Desde ella guiaremos nuestro submarino a través del océano, controlando el rumbo, la velocidad y la profundidad de navegación.

–La pantalla Principal: Nos indicará en todo momento nuestra situación, relacionándola además con la de los enemigos que puedan estar cerca. Desde ella accedemos a la pantalla táctica, donde será posible trazar mapas en los que determinaremos incluso la profundidad del mar, dato imprescindible para que nuestra nave no tenga contratiempos. También nos da acceso a las de control de armamento y de evasión, muy necesarias a la hora de defendernos de cualquier ataque o de iniciarlo nosotros.

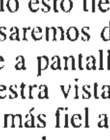
–La pantalla Secundaria: Se subdivide a su vez en otras cinco, encargadas de llevar un control detallado sobre cualquier contacto (enemigo potencial) detectado por nuestros sensores.

Contamos con dispositivos de detección tanto pasivos como activos. Los primeros simplemente reciben cualquier señal del enemigo. Los segundos emiten ondas que nos darán datos rápidos sobre barcos u objetivos próximos, pero son fácilmente detectables por el enemigo. Conviene conectarlos solo fugazmente y dejar que nuestro ordenador procese todos los datos que vayamos obteniendo.

Por supuesto, nuestro armamento no se limita a los consabidos torpedos, sino que llevamos en nuestro arsenal potentes misiles Harpoon y Tomahawk útiles contra barcos, misiles Sea Lance contra submarinos enemigos, y misiles Stinger, adecuados para la lucha contra helicópteros.

Como en la mayoría de simuladores, podemos elegir distintos niveles de complejidad que irán desde las misiones de entrenamiento contra naves individuales, ya sean barcos o submarinos enemigos, hasta la campaña final Red Storm Rising. Situada en la Tercera Guerra Mundial, incluye muchas misiones y, por supuesto, implica muchas horas de juego hasta resolverla con éxito.

El programa que nos ocupa es un simulador "serio", en todo el sentido de la palabra. Quienes busquen la perfección en la reproducción de la realidad, estarán de enhorabuena. Aquí se ha tenido en cuenta hasta la curvatura de la tierra para los cálculos de los sensores de superficie. Claro que todo esto tiene una cruz, y es que pasaremos demasiado tiempo frente a pantallas de datos, con pocas imágenes que recreen nuestra vista y nos distraigan. Microprose se mantiene una vez más fiel a la línea realista y perfectamente documentada que suele acompañar a la gran mayoría de sus simuladores.



D.G.M. ★★

LA SOFISTICACION EN HELICOPTEROS

LHX ATTACK CHOPPER

ELECTRONIC ARTS

Este helicóptero ligero experimental es, todavía hoy, más una leyenda que una realidad. Aunque algunos rumores apuntan a que se han visto en algunos puntos de Europa del Este y Africa del Norte, y a la pronta distribución a la agencia militar americana, no es posible verificarlo. En la concepción de este aparato se han incorporado novedades tan importantes como la sustitución del rotor de cola por un ala hueca, que achica el aire a través de aberturas traseras. Con ello se elimina el talón de Aquiles del helicóptero convencional, constituido por el rotor de cola, al que el impacto de una simple bala podía dañar gravemente.





Podemos situar la acción en tres frentes principales: Libia, Vietnam y Alemania del Este. Una vez elegido el más adecuado, tendremos que optar entre catorce categorías distintas de misión. Entre ellas y por citar alguna, se encuentran:

–Ataque Alpha: Localizar y destruir un objetivo.

– Ataque Quirúrgico: No será fácil introducirnos en un aeropuerto enemigo fortificado y destruir un objetivo preciso.

– Rescate: Uno de nuestros compañeros ha sido derribado, pero aunque su avión se ha perdido, él conserva la vida y hemos de cruzar las líneas enemigas en su busca.

–Aprovisionamiento: Municiones, comida o vendas son necesitadas por lógica en algún punto del campo de batalla, y allí tendremos que llegar para cumplir nuestro objetivo.

–Intercepción aérea: Saldremos a la búsqueda de aparatos enemigos, que se acercan peligrosamente a nuestra base.

Aunque el título del programa solo alude al prototipo LHX, la naturaleza de nuestra misión nos indicará el aparato más adecuado para poder cumplirla con éxito. Los helicópteros disponibles son los siguientes:

–McDonnell Douglas AH-64A Apache.
–Sikorsky UH-60A Black Hawk.
–Bell/Boeing V-22 Osprey.
–LHX.

Una vez elegido uno de ellos, procederemos a la carga del armamento, que también seguirá un proceso de selección, según se trate de misiones aire-tierra o aire-aire, fundamentalmente.

Tal y como ocurre en los helicópteros reales, los controles son bastante simplificados, lo que no quiere decir en absoluto que sea fácil dirigir la nave. Si contamos con Joystick, la palanca combinada con alguna tecla será suficiente. Si no es así, los cursores harán el manejo un pelín más complicado.

Comenzaremos con un poco de vuelo libre, que nos permita dominar cada una de las maniobras de despegue, aterrizaje y todo tipo de giros. Con un poco de práctica no tendrán secreto para nosotros las más complicadas maniobras de evasión y lucha, como la tijera vertical o el yo-yo alto, para hacer frente a todo tipo de aeronaves.

«LHX» es un buen simulador, con ingredientes suficientes para hacerlo más que entretenido. A destacar su posibilidad de uso con la tarjeta de sonido Adlib, que nos transportará a una nueva dimensión dentro del programa.

★★★

HUNDE A TU ENEMIGO

A.D.S.



FUTURA

Al oir hablar de un juego de simulación, siempre pensamos en un avión de combate o como mucho en un helicóptero. ¡Pues ya no! Futura presenta un juego que imita en todos los detalles a un destructor Inglés, el «A.D.S. Advanced Destroyer Simulator». En 1939 este barco comenzó su tarea de defensa de las costas Británicas. Pocos años más tarde, participó en importantes batallas durante la II Guerra Mundial. El Canal de la Mancha, los Fiordos del Mar del Norte o el Mediterráneo, fueron sus escenarios más habituales y son estos mismos los que tú podrás visitar durante tus misiones. En cualquiera de ellos, deberás elegir una misión de las seis a las que puedes optar. Las cinco primeras tendrán objetivos determinados y la última de cada una de las tres campañas, llamadas Delta, te obligará a patrullar las costas y esperar a ver qué ocurre.

Con la ayuda del cuartel general, que recibe información directamente de la R.A.F., deberás identificar los barcos y hundirlos en el caso de que sean reconocidos como enemigos.

Utilizando los prismáticos y la tabla que aparece en el manual de instrucciones, conseguirás saber qué tipo de barco es y su nacionalidad, antes de que entres en su línea de fuego. Utiliza la mejor estrategia de acercamiento, siempre teniendo en cuenta el sistema que emplearás para el ataque. Tu detructor está equipado con tres torretas con dos cañones de 120 mm.y dos puestos torpederos con cuatro tubos cada uno. Dependiendo del equipamiento del barco enemigo será aconsejable atacar con fuego de artillería o un torpedo muy bien dirigido.

Durante la batalla, no sólo tus contrarios pueden tener bajas, también tu nave podrá resultar dañada. La tripulación se encargará de las reparaciones, pero no dejes de proteger tus torretas y tubos torpederos, pues en alta mar, tus hombres no tienen el material para arreglarlo y deberás esperar a atracar en un puerto para poder disponer de tu armamento al cien por cien.

Los efectos de simulación son muy realistas, y al principio del juego podrás ajustarlos a tu nivel de experiencia: tiempo de carga de cañones y torpedos, gasolina limitada, barcos enemigos reseñados en el mapa, etc... Al ejecutar maniobras cerca de la costa, correrás el peligro de encallar si no observas el medidor de profundidad que está instalado en el tablero de mandos. No se te ocurra atacar uno de sus puertos o algún barco que les pertenezca, pues ellos se protegerán al igual que lo harías tú. ¡Ah! y recuerda que el enemigo posee aviones muy poderosos que pueden apoyarles en algún momento.

M.G.L. 

DOMINA EL MUNDO

GENGIS KHAN



INFOGRAMES

Recientemente comentado, este juego de origen francés va más allá de un wargame puro, con numerosas opciones de gobierno más que de índole estratégica. Nuestra misión en el juego es dominar el mundo: Mongolia, Francia, Inglaterra... Para ello, hay que alcanzar un objetivo previo que es la conquista y unificación de Mongolia. No obstante, se puede comenzar directamente a jugar en modo "Conquista del mundo" con lo que partiremos al mando de una Mongolia ya unida con unos objetivos literalmente sin fronteras, en pos del dominio global.

Con esto, es fácil imaginar que tiene dos facetas bien diferenciadas: por un lado, tendremos que tomar decisiones de distinta índole encaminadas a conducir los asuntos de estado por los adecuados derroteros. Sólo cuando una de esas decisiones sea invadir al enemigo (o, alternativamente, defender su invasión) entraremos en la fase de wargame.

Esta fase es necesariamente simple en relación a un wargame clásico: sólo hay tres tipos de unidades cada una con unos pocos comandos, que dependen del tipo de unidad. En general, se pueden mover, atacar de cerca y atacar de lejos.

En cuanto al resto del juego, las decisiones son de todo tipo abarcando la mayor parte de los campos que un gobernador debe afrontar de una forma simple. El acceso a ellos es a través de un cómodo sistema de menus. Entre las posibles opciones destaca la de "Rendez-vous" en la que podremos conquistar a una princesa para que nos de algún vástago que herede el territorio conquistado y cuya personalidad asumiremos si Gengis llega a perecer.

Las decisiones de tipo político se refieren a la realización de alianzas con otros territorios, la petición de tributo a los mismos, la nominación de gobernadores en cada zona, la elección y formación de los mismos... Las económicas permitirán que concentremos la mano de obra en la clase de explotación que más no pueda interesar. Podremos dedicarla a la construcción de viviendas, de fuertes, elaboración de artículos de lujo (con los que comerciar con mercaderes), producción de alimentos, etc.

En cuanto a la formación de un ejercito, el juego nos permite el reclutamiento y entrenamiento de soldados,así como la contratación de espías que enviar al extranjero para conseguir información. Durante el desarrollo del juego pueden tener lugar catástrofes naturales que den al traste con nuestros planes o, si afectan a otros, que puedan dar lugar a coyunturas favorables a una ampliación de nuestros territorios.

F. H.G. 

VIVE LA GRAN GUERRA

BLUE MAX:
ACES OF THE GREAT WAR



MINDSCAPE

Prepárate para trasladarte a 1914, una fecha fundamental para el mundo entero y para la historia de la aviación, y ponte a los mandos de uno de esos destartalados biplanos que escribieron páginas imborrables en la conquista del aire. Este nuevo programa de Mindscape, que toma su nombre de la máxima condecoración que podían recibir los pilotos alemanes durante la primera guerra mundial, puede ser concebido tanto como un sofisticado simulador de vuelo como un complejo juego de estrategia. El programa no solamente nos ofrece la perfecta simulación de ocho de los modelos más famosos de esta época (cuatro para cada uno de los contendientes, fuerzas aliadas y fuerzas del Eje) sino que además es posible convertirse con él en protagonista de decenas de misiones en diversos puntos de Francia luchando con o contra los mayores ases de la aviación.





«Blue max» incorpora varios juegos en uno. Para un solo jugador existe la opción de vuelo de prácticas, en el que los aviones enemigos no disparan, vuelo de combate, en el que somos protagonistas de un auténtico combate aéreo en el que podemos escoger el máximo número de aviones enemigos que pueden aparecer simultáneamente y tres campañas militares muy diferentes. En ellas se asigna al piloto una misión a cumplir (patrullar, realizar misiones de defensa, bombardear objetivos, fotografiar los aviones enemigos o destruir globos) que, si es resuelta con éxito, le permite acceder a otra misión hasta completar toda la campaña. Si completamos las tres campañas con éxito obtendremos la ansiada "Blue max" o bien la "Cruz de la victoria", dependiendo del bando elegido.

Las opciones para dos jugadores son aún más completas pues además de vuelo de cooperación y vuelo de acción, en las cuales dos jugadores luchan juntos o bien uno contra a otro, y la posibilidad de emprender campañas similares a las de un solo jugador decidiendo también si ambos personajes son enemigos o aliados disponemos de un interesante juego de estrategia.

En la opción de simulación para dos jugadores la pantalla queda dividida en dos áreas y es preciso tener en cuenta que la misión sólo concluirá tras aterrizar en el territorio bando escogido.

Nos encontramos ante un simulador irreprochable que incorpora una amplia variedad de juegos distintos (incluyendo un original juego de estrategia) junto con un realismo fuera de toda duda y una notable facilidad de manejo. Excelentes gráficos y soberbias escenas digitalizadas son la tarjeta de presentación de un programa que tardaremos muchos días en llegar a dominar pero que sin duda merece la pena.

P.J.R. 

¡DESATA LA IRA DE LA FURIA NINJA!



Lucha contra despiadados matones callejeros, ayudado por tu fiel perro, mientras buscas venganza por la muerte de tu leal discípulo Kato.





Pantallas Versiones Atari ST · Amiga



U.S. GOLD

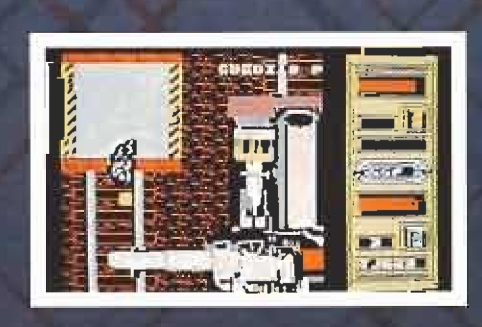


Durante un viaje al centro de Africa, un antiguo presidente de Estados Unidos ha sido secuestrado.
Tú formas parte de un cuerpo de mercenarios de élite, conocidos como MERCS.

Tu misión es:
* Entrar en territorio enemigo
* Romper las líneas enemigas
* Neutralizar la unidad especial de ataque "Scorpion"
* Penetrar a través de los puertos de montaña y neutralizar el cuartel general enemigo
* RESCATAR AL PRESIDENTE

Pantallas diferentes Versiones







Disponible en: Sp, Sp+3, Ams, Ams disco, C64, Atari, Amiga

DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA
ERBE SOFTWARE
C/ Serrano, 240 * 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 * Fax: 563 46 41

VIDEO CONSOLAS

AVENTURA EN LOS PANTANOS

THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY

N.E.S.

Con un látigo, un sombrero y un buen par de botas se puede vivir en las ciénagas australianas. Total sólo puede devorarte un caimán o picarte un mosquito que te contagie una enfermedad mortal o incluso puedes tener que pelearte con un matón de la banda del gángster de turno. En resumen, poca cosa para un aventurero como tú.

Annabelle Bon Vivant es la chica más guapa del lugar. Y, cómo no, está enamorada de ti. No en vano eres Bayou Billy, una leyenda hecha realidad.

Vuestra vida transcurría feliz, tú cazando caimanes mientras ella te preparaba la cena a base de sopa y asado de caimán. Un día regresabas a casa, sin haber tenido demasiado éxito en la cacería, relamiéndote por el camino pensando en el pastel de caimán que tenías de postre. De repente pasó junto a ti un misterioso furgón cerrado, a tanta velocidad que tuviste que saltar del sendero para evitar ser atropellado. ¿Quién iría tan deprisa por aquellos andurriales? No ibas a tardar mucho en descubrirlo.

Cuando entraste en la cabaña lo único que quedaba en pié era una nota clavada a la puerta. Annabelle había sido raptada por Gordon, un contrabandista que ya había tenido alguna que otra escaramuza contigo. Un trago de licor de caimán para reponer fuerzas y... ¡directo al rescate!

Un juego variado

«The Adventures of Bayou Billy» es un juego cuya principal virtud es la variedad. Tiene nueve niveles, y aunque hay algunos muy parecidos entre sí, también existen tres de ellos que hacen del cartucho algo más que un arcade clásico.

Empezaremos la aventura en el pantano, con una fase similar al «Double Dragon», aquí sólo los puños y las patadas serán útiles para pelear contra los secuaces de Gordon, aunque también deberás evitar el ataque de los "simpáticos" integrantes del reino animal de la ciénaga. El segundo nivel es una especie de «Operation Wolf» en el que es preciso mover un cursor por la pantalla. En esta fase es posible utilizar la pistola Nintendo para que de éste modo la puntería sea mayor. En la tercera parte volveremos a las peleas a puñetazos aunque esta vez con algunos personajes más peligrosos.


N.E.S.

Las fases cuarta y quinta son diferentes porque nos ponen al volante de un todo-terreno que rueda por una larguísima carretera. Por el camino deberemos destruir los vehículos de nuestros enemigos y evitar los ataques de los helicópteros de Gordon. Más peleas cuerpo a cuerpo en los niveles seis y siete, una repetición de la fase dos y una última parte en los salones del mismísimo malo de la historia terminan de configurar estas aventuras de Bayou Billy.

Claro que en todos estos desafíos podréis recoger diversos objetos que proporcionarán energía extra, armas o munición. Así que no os va a faltar tarea y complicada además.

El sabor de la experiencia

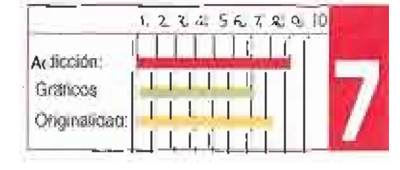
Konami, autora de este cartucho, tiene una larga experiencia en la realización de juegos, y esto se nota a la hora de ponerte a los mandos de la consola y empezar la batalla.

«The Adventures of Bayou Billy» no tiene unos gráficos sensacionales, aunque de ningún modo están mal realizados, ni ningún otro efecto sensacional, pero posee variedad y además resulta muy adictivo, dos importantísimas cualidades que esta compañía japonesa conoce muy bien.

El mayor defecto de este juego es que en algunos momentos resulta demasiado difícil para los principiantes, lo que puede resultar algo frustrante para los que comencéis en esto del arcade, pero que sin duda prolonga la vida del cartucho.

Por lo demás, un buen juego de aventuras que ha sabido capturar el espíritu de los aventureros en la línea Indiana Jones y mezclarlo con los ambientes Cocodrilo Dundee. Entretenido y adictivo, que ya es bastante.

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

No desperdicies la ocasión de utilizar la pistola, el látigo o el cuchillo, son mucho más efectivos contra todos los enemigos.

Los caimanes se matan con relativa facilidad a base de puñetazos. Las piernas no te serán muy útiles en esta batalla, por eso es preferible que recuerdes donde se encuentra tu fuerza.

En las fases dos y ocho intenta descubrir cuáles son los enemigos que atacan antes para eliminarles en el momento en que aparezcan.

JUEGA A FABRICAR CLONICOS

DYNAMITE DUKE

SEGA MASTER SYSTEM

Los conocedores del mundo de las recreativas saben bien que uno de los fenómenos más curiosos de este mundillo es que tras la aparición de alguna nueva creación que obtenga un cierto éxito, pasan pocos meses antes de que misteriosamente se vean por los salones arcades otras dos o tres máquinas con un parecido descarado pero con un nombre diferente, que pertenecen a compañías rivales de la autora del original.

Pasó con «Nemesis», pasó con «Renegade» y con «Operation Wolf», algo que en este último caso prueba bien a las claras el propio cartucho que ahora nos ocupa, «Dynamite Duke», un "re-make" ligeramente disimulado del legendario juego creado por Taito.

El argumento nos cuenta que un perverso científico, el Dr. Neil Ashe, ha robado los planos secretos de un robot mutante diseñado con fines militares de gran resistencia y poder ofensivo, y a menos que alguien sea capaz de detenerlo está a punto de emplear los ya cientos de estos ingenios por él construidos con objeto de hacerse con el control total sobre nuestro planeta.

Una vez en pantalla esta intrigante historia queda reducida a que nosotros somos los encargados de derrotar al Doctor y a sus mutantes secuaces, enfrentándonos a 5 niveles que como ya os adelantábamos siguen estrictamente los cánones implantados en su día por «Operation Wolf», y que además, puestos a tomar prestadas ideas ajenas, incorpora elementos de otras producciones, como pudiera ser el también muy conocido «Cabal».

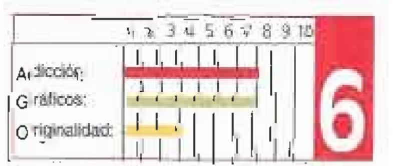
Por el fondo de la pantalla desfilan todo tipo de enemigos, como soldados o tanques, que podemos destruir con los disparos de nuestra ametralladora, que podemos mover en todas direcciones. Nuestro personaje permanece en primer plano dándonos la espalda, y podemos también moverle hacia ambos lados para esquivar los disparos de nuestros enemigos.

En determinados momentos aparecerá incluso algún enemigo de mayor tamaño que se situará a nuestra altura y comenzará a atacarnos. Para defendernos contamos con la posibilidad de dar puñetazos, movimiento que se realiza con precisión pulsando otro botón de nuestro «control-pad».

Por supuesto el juego cuenta también con elementos tan clásicos como la posibilidad de recoger munición extra, unidades de energía o armas, así como los habituales enemigos de final de fase y la consabida opción de continuar la partida tras perder todas las vidas.

En definitiva, nos encontramos ante un arcade bastante bien realizado, y con un buen nivel de jugabilidad y adicción, pero que cuenta con el grave inconveniente de poseer una originalidad nula. Decidir vosotros mismos el veredicto final sobre el juego, aunque creemos que el nuestro está bastante claro.

J.E.B.



A LA CAZA DEL VILLANO

DICK TRACY

MEGADRIVE

Tras su controvertido paso por la gran pantalla, que generó opiniones tremendamente dispares, nos llega ahora para nuestra consola Megadrive la adaptación a video-juego de las aventuras cinematográficas de Dick Tracy, el detective más popular del cómic americano.

Para empezar, lo primero que tenemos que decir es que aunque, en cierto modo, el juego no está demasiado lejano a los planteamientos del programa que Titus realizará para nuestros ordenadores, lo que sí cambia bastante es su desarrollo y algunas de sus fases, así como la impresión general del juego, que resulta en esta versión mucho más adictivo y espectacular.

El argumento, eso sí, coincide plenamente, cosa nada de extrañar, porque ambos juegos han tomado la propio trama de la película como eje central de la acción, y todos los personajes más carismáticos, –desde el propio Tracy al malvado Big Boy Caprice y sus estrambóticos secuaces–, tienen su lugar dentro del desarrollo del juego.

Ponte la gabardina ya

Básicamente, «Dick Tracy» es un arcade con los esquemas de los clásicos de "scroll" horizontal de izquierda a derecha, muy en la línea de los imperecederos juegos de artes marciales, sólo que en esta ocasión nuestro protagonista además de defenderse a puñetazos también podrá, es más tendrá, que hacer uso de su pistola y su ametralladora para deshacerse de sus enemigos más insistentes. El juego consta de un total de seis niveles diferentes, subdivididos a su vez en tres escenarios independientes.

Llama poderosamente nuestra atención desde el primer momento la fantástica animación que posee nuestro protagonista, que corre, salta, dispara o agacha con un realismo –prestar atención a cómo se pliega su gabardina en cada movimiento– francamente excepcional.

La acción del juego se desarrolla de principio a fin en dos niveles. Un primer plano, –el mismo en el que se encuentra situado el popular y eficaz Tracy–, en el que además de distintos enemigos con variados comportamientos (unos sólo caminan hacia nosotros mientras que otros nos disparan, lanzan cartuchos de dinamita o nos atacan con cuchillos), se hallan también situados los diferentes obstáculos como cajas sobre las que tendremos que saltar.

Para eliminar a los secuaces de Big Boy que circulan por este plano podemos emplear o bien nuestra pistola (aunque en algunas fases no dispondremos de ella), o bien esperar a que se acerquen lo justo para despacharles de un buen puñetazo.

El segundo plano está situado a media altura de la pantalla (que simula una cierta perspectiva tridimensional), y por él circulan enemigos de menor tamaño que tras surgir inesperadamente por puertas o azoteas, comienzan a disparar sin reparo con sus ametralladoras hacia nosotros. En ese momento podremos ver como sus balas rebotan contra el suelo a escasos metros nuestros, acercándose cada vez más a su blanco. Por tanto deberemos ser rápidos al utilizar nuestra ametralladora (que una vez accionada puede ser dirigida en cualquier dirección de la pantalla) para eliminarles, o de lo contrario terminarán por acertarnos con sus disparos.

Es importante destacar que disponemos de un botón diferente para hacer uso de la pistola, otro para el salto y otro para la ametralladora, cuyo uso deberemos conjuntar con el de los controles de dirección. Esto lógicamente no resulta nada fácil en principio, y más de una vez saltaremos por error cuando queramos disparar o a la inversa, aunque claro está la experiencia terminará por facilitarnos el dominio completo en el manejo del juego.

Fases especiales

En dos momentos a lo largo del programa la acción sufre notables variaciones respecto a lo comentado hasta este punto: las fases de bonus y las persecuciones de coches.

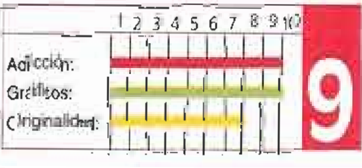
En la primera de ellas accedemos a una escena que nos devuelve a los nostálgicos tiempos de «West Bank», –¿recordáis la versión de Dinamic?–, ya que ante nosotros se presentan sucesivamente filas de tres dianas con figuras dibujadas en su interior. Unas representan a gansters y otras a pacíficos ciudadanos, y en pocos segundos deberemos tomar la decisión de a cuáles disparar. En función de nuestro número de aciertos y errores seremos recompensados con una cantidad variable de créditos que luego podremos emplear para recomenzar la partida al perder todas nuestras vidas.

En cuanto a las fases de conducción su desarrollo es prácticamente similar a las que se recorren a pie, si bien tanto Tracy como sus enemigos las recorrerán montados en los preciosos coches de aquella época.

Nuestra opinión

«Dick Tracy» es un arcade francamente divertido, con el que resulta muy fácil "picarse" desde las primeras partidas para avanzar un poco más en nuestra misión, y que además cuenta con una realización técnica brillante a todos los niveles, si bien sus gráficos destacan poderosamente por encima de otros factores. En fin, todo lo que se puede pedir para incorporarlo rápidamente a nuestra «cartuchoteca» particular.

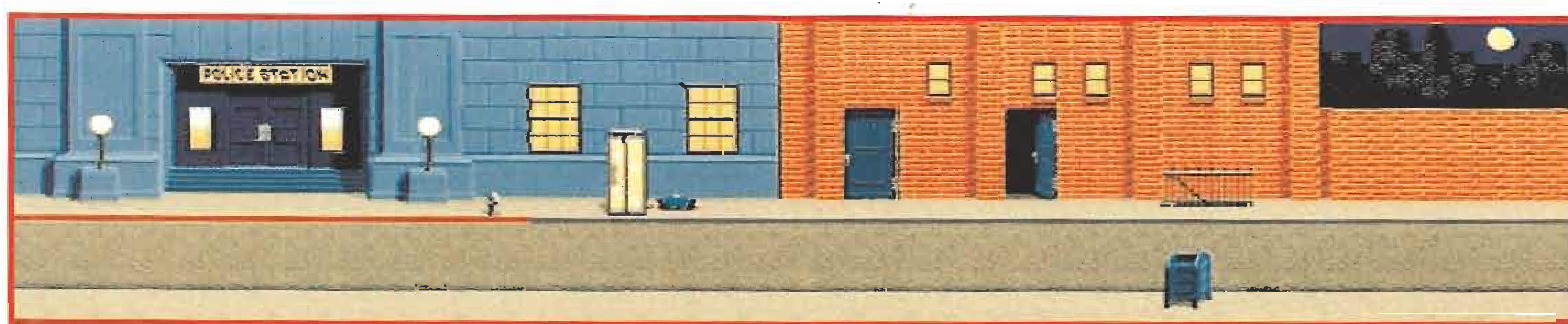
J.E.B.

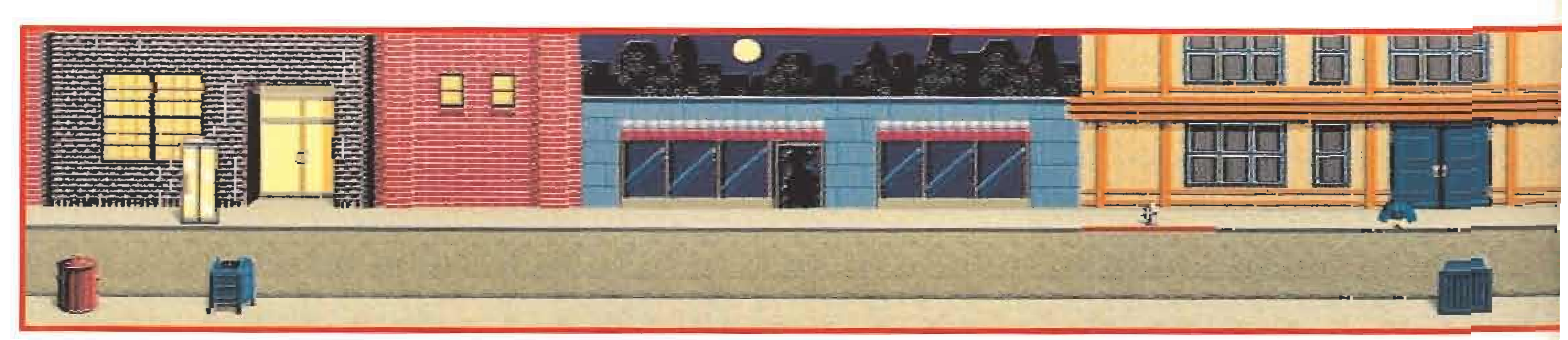


CONSEJOS y TRUCOS

Como en la mayoría de los juegos de este tipo, los villanos aparecen a medida que avanzamos por los decorados, lo cual es lo mismo que decir que caminar demasiado deprisa equivale a que la pantalla se llene rápidamente de enemigos. Un buen sistema consiste en caminar paso a paso, esperando a ver si entre uno y otro nos ataca algún gánster.

Los enemigos aparecen en lugares fijos y atacan siempre de la misma manera. Memorizar estos detalles nos permitirá actuar sobre seguro.



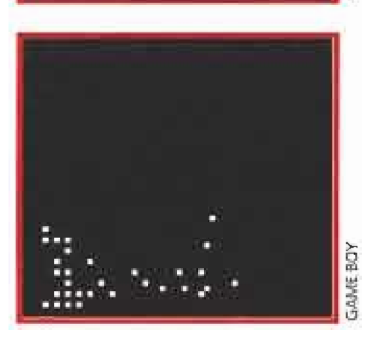


LA SENCILLEZ COMO LEMA

QIX

GAME BOY





En ocasiones os hemos mostrado juegos para esta diminuta consola que tenían gráficos asombrosos. Otras veces eran adictivos hasta el límite. En algunos casos las dos cosas se unían. Lo que nunca habíamos visto era un cartucho con unas características tan particulares como éste.

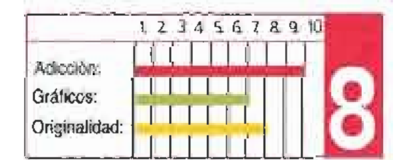
Si os fijáis en las fotos que acompañan a estas líneas probablemente no entendáis nada. No tiene buenos gráficos y únicamente parece un extraño conglomerado de rayas, cuadros y puntos. Pero pese a ello, curiosamente, «Qix» es uno de los mejores juegos que hemos podido ver para Game Boy, porque es tremendamente adictivo y eso es lo importante.

En «Qix» nuestra misión es conquistar una parte del cuadrado que forma el juego. Manejamos un diminuto punto que únicamente puede desplazarse por las líneas rectas y que deja tras de sí un rastro que al cerrarse forma una caja. Mientras tanto, por la pantalla pulula una especie de nube que hay que evitar nos toque, porque nos haría perder una de nuestras vidas. Cada caja que construyamos pasa a formar parte de la zona prohibida para la "nube" y aumenta el porcentaje de nuestra conquista. Claro que si ésta nos alcanza mientras estamos formando una caja, antes de cerrarla, nos destruiría. También hay otros personajes que se mueven por las mismas líneas que nosotros que es imposible eliminar y que tampoco pueden tocarnos.

Esta es, a grandes rasgos, la temática principal del juego. Muy similar a un programa que existió, hace muchos años, cuando esto del videojuego estaba en pañales y prácticamente no había ordenadores, para pc, y cuyo nombre a lo mejor suena a alguno que tenga acceso a las bibliotecas de dominio público: «Sonix». Claro que este «Qix» ha sido realizado con mucha más habilidad que su predecesor.

En resumen, un cartucho adictivo a tope, sencillo y simple de manejar, aunque en un primer momento parezca lo contrario, que demuestra que lo importante para realizar un buen juego es la imaginación. Y en Nintendo parece, como hemos comprobado, que saben utilizarla muy bien.

J.G.V.



UN GRAN JUEGO VENIDO A MENOS

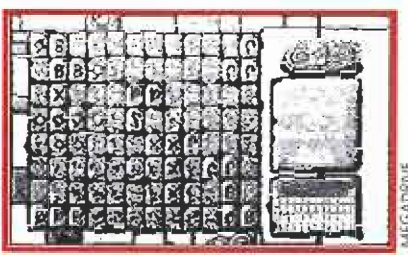
ISHIDO

MEGADRIVE









Hace un par de meses desfiló por nuestra sección de Punto de Mira este excelente juego de tablero, trasladado a ordenador fielmente por obra y gracia de los programadores de Accolade, mereciendo de nuestra parte una nada despreciable cantidad de elogios por su jugabilidad, sencillez, adicción y calidad técnica.

El desarrollo del juego consiste sencillamente en colocar dentro de un tablero –de doce cuadrados de ancho por doce de alto– setenta y dos fichas agrupadas por signos diferentes, que a su vez se pueden distinguir en función de su respectivo color. Obviamente la disposición de las fichas no se puede realizar aleatoriamente, sino respondiendo a una serie de criterios y reglas que, aunque se hallan perfectamente explicadas en el manual de instrucciones (afortunadamente traducido a nuestro idioma), vamos a referir brevemente.

En principio, el ordenador sitúa al comienzo del juego seis fichas elegidas de forma aleatoria y que son dispuestas dos en el centro y cuatro en las respectivas esquinas del tablero; a partir de aquí comenzará nuestra labor de colocación, teniendo en cuenta que las sucesivas fichas sólo pueden ser colocadas al lado de otras, y que éstas deben poseer o bien su mismo color o bien la misma inscripción en su interior. También hay que tener en cuenta que algunas combinaciones puntúan más que otras, así como que disponer fichas en las casillas situadas en el perímetro del tablero –llamadas el «más allá»– no puntúa.

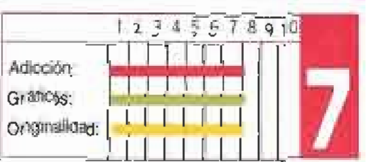
Mediante el adecuado uso de los diferentes botones de nuestro «control-pad» podemos no sólo colocar las fichas en el lugar que deseemos, sino también deshacer una colocación errónea para repetirla de mejor forma, e incluso podemos alterar el diseño de los juegos de fichas y de los tableros, ofreciendo algunos de ellos una brillantez gráfica realmente relevante.

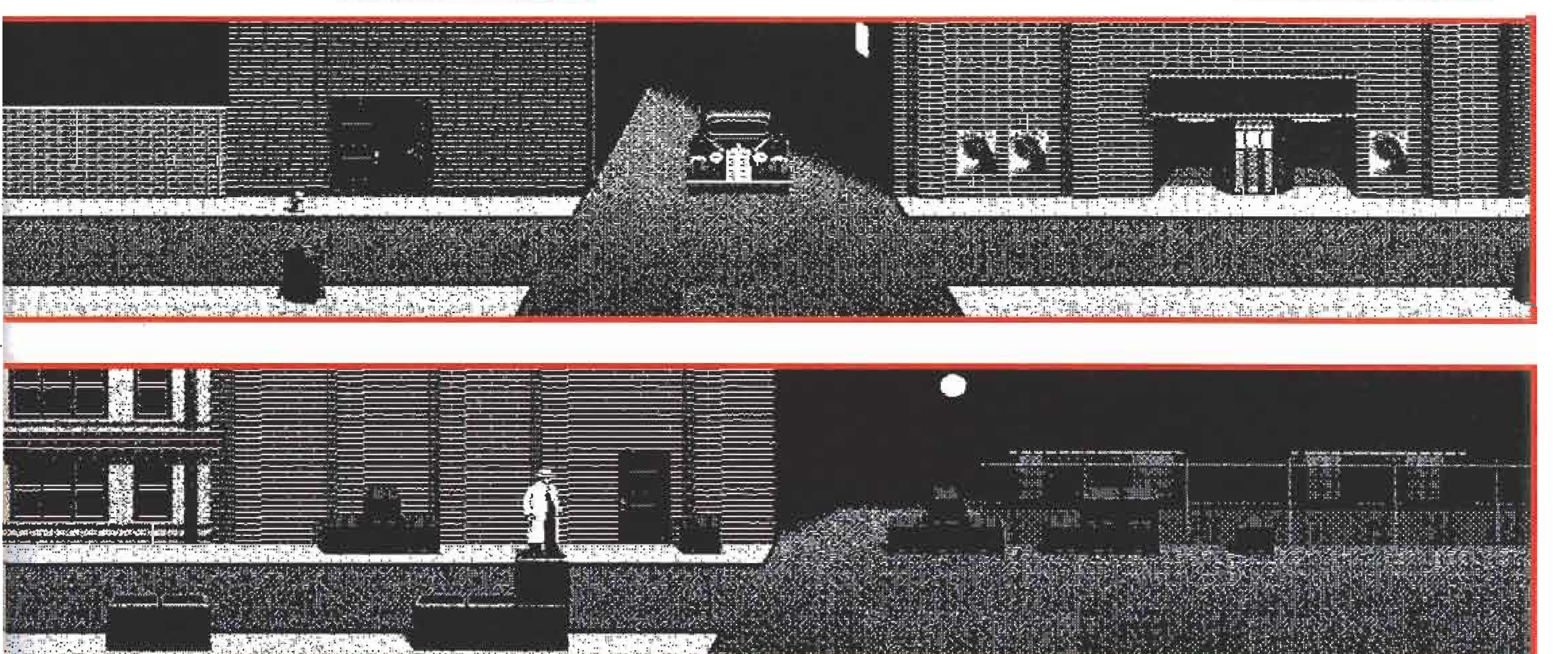
Hasta aquí todo parece indicar que llegados a este punto, en el que vamos a expresar nuestra opinión general sobre el juego, deberíamos de nuevo deshacernos en elogios como ya lo hicimos con sus antecesoras versiones para ordenador... Pues no del todo, vamos a matizar ciertos aspectos.

En principio, el "handicap" de sustituir el control del juego a través de un ratón por el de un joystick ha sido bantante bien resuelto, y sólo en contadas ocasiones nos cuesta algo de trabajo llevar la ficha al lugar escogido. Lo que sí resulta misterioso, decepcionante e incomprensible es por qué esta versión para Megadrive no nos permite competir contra otra jugador o contra el propio ordenador, reduciendo las posibilidades de juego a un solitario también divertido, pero inferior en adicción y emoción a estas posibles opciones comentadas.

Por tanto, lo que debería ser una valoración muy positiva, se queda en deciros simplemente que «Ishido» es una conversión bastante aceptable de un juego excelente, muy recomendable para los amantes de los juegos de tablero.

J.E.B.





TU NO ENGAÑALME

DOUBLE DRAGON II

N.E.S.

Los juegos de artes marciales se merecen un capítulo aparte dentro de la historia del software, y no únicamente por poseer un elevado grupo de representantes, sino, sobre todo, por reunir una serie de peculiares características que los convierten en un punto y aparte dentro del software en general.

N.E.S.



N.E.S.

Para empezar la mayoría de los juegos, independientemente de a que género pertenezcan, suelen poseer sus propias características que los distinguen de otros títulos de su mismo estilo. Echando un vistazo a juegos como «Double Dragon», «Ninja Warrior», «Shadow Dancer», «Vigilante» o «Renegade» –por citar algunos de los estandartes de las artes marciales– resulta francamente curioso observar como entre unos y otros las diferencias en su desarrollo son o bien mínimas, o bien incluso inexistentes. Es decir, que a los auténticos fanáticos de este tipo de juegos parece no importarles mucho que una vez tras otra se les ofrezca lo mismo con diferentes gráficos. Mucho culioso, lealmente...

No es por ello de extrañar que este «Double Dragon II» que ahora llega para nuestra consola Nintendo no sólo no aporte ninguna novedad respecto a su antecesor, sino que además repite el genuino –y único– desarrollo de este tipo de juegos. Esto es: "scroll" hacia la derecha del mapeado, enemigos que nos atacan en oleadas y que en función de su peligrosidad requerirán de un mayor o menor número de golpes para ser vencidos, posibilidad de recoger las armas que portasen nuestros rivales para utilizarlas en provecho propio, e inevitables enemigos de final de fase tan agresivos como resistentes a nuestros ataques. Increíblemente original, pequeño saltamontes...

¿El argumento? Todo un prodigio de imaginación. Una banda de matones sin escrúpulos, los Black Shadow Warriors, están arrasando cuanto se pone a su paso, en su intento por hacerse con el control total de la ciudad. Lo peor es que en su camino encontraron a la novia del protagonista de esta historia, quien desgraciadamente nunca más volverá a verla. Melecel Nobel de Litelatula sin duda alguna...

En fin, que el juego técnicamente no esta mal, e incluso merece la pena destacar la calidad gráfica de los escenarios, pero como ya hemos dicho a menos que seas un total fanático –o un total desconocedor– de los clásicos programas de artes marciales, lo cierto es que poco atractivo podrás encontrar al conectarlo en tu consola y pulsar el botón de Start. Cieltamente, habel cosas mucho más diveltidas y oliginales...

J.E.B.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
5

EL RETORNO DE SIR ARTHUR

GHOULS'N GHOSTS

SEGA MASTER SYSTEM

La saga de las aventuras del valiente Sir Arthur y sus peleas contra el malvado Príncipe de las Tinieblas se están transformando en los juegos más versionados de la historia del software. Seguro que los creadores de la máquina original no sabían que iban a tener un éxito tan enorme. Pues, nada, vamos a ver cómo ha quedado la cosa para nuestra Sega de ocho bits.

¡Uuuuh! Hacían los buhos en el bosque, la Luna se había ocultado tras unos extraños nubarrones negros y comenzaba a levantarse un viento glacial. En la soledad de su alcoba, soñando con su adorado Sir Arthur, se encontraba la princesa Tamara. De pronto, un fulgor extraterrenal se materializó a través de la ventana de la habitación. La hija del Rey abrió los ojos, como sobresaltada por un sexto sentido, no tuvo tiempo ni de gritar. Loki, el Príncipe de las Tinieblas había vuelto.

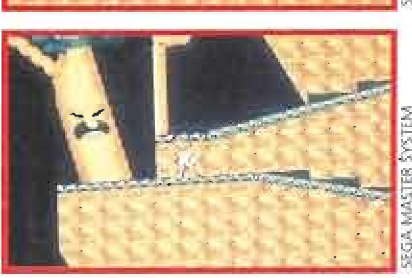
Cuando Sir Arthur se enteró del rapto intentó a toda costa romper su compromiso con la princesa pero el monarca y afligido padre tomó cartas en el asunto. "O la salvas o te corto la cabeza"–, dijo. Y nuestro "valiente" caballero no tuvo más remedio que emprender el camino hacia los dominios del temible demonio para encontrar a esta princesa cuya mejor afición parece ser dejarse raptar por todos los villanos.

Monstruos y fantasmas

Nuestra misión es guiar al noble guerrero a través de cinco niveles distintos hasta llegar al castillo de Loki, donde se enfrentará contra su eterno enemigo en una lucha a muerte. «Ghouls'n ghosts» es un adictivo arcade con los ingredientes típicos de los juegos del género. Por supuesto tiene distintos tipos de criaturas con la intención de destruir al intrépido héroe: esqueletos, buitres asesinos, plantas carnívoras... y todo lo que se os ocurra que pueda provocar un escalofrío de terror. Al final de cada nivel no podía faltar el típico guardián que impide el acceso al resto del mapeado. Tampoco podrás quejarte de la variedad de armas disponibles en el juego: tendrás a tu alcance, si eres capaz de llegar hasta ellas, lanzas, dagas, hachas, discos o bolas de fuego. Todas de efecto devastador para tus enemigos. También tendrás la oportunidad de dedicar tus esfuerzos a recolectar poderes mágicos o cambiar de armadura, casco o zapatos. Todas estas ventajas se obtienen dentro de los cofres que hay repartidos por el mapeado.



SEGA MASTER SYSTEM



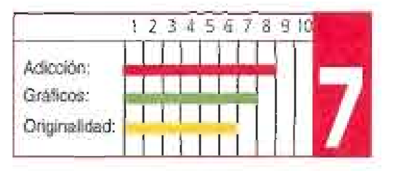
SEGA MASTER SYSTEM

Al máximo de sus posibilidades

Lo más interesante que os podemos decir de este cartucho es que mantiene todo el interés de la máquina original, lo cual no es decir poco. Aunque hay diferencia en cuanto a la velocidad ya que la Master System tampoco es una máquina recreativa, en esta conversión parece haber sido llevada al máximo de sus posibilidades. Tanto gráficos, como música y adicción han sido realizados con el único propósito de crear una digna transformación del original.

«Ghouls'n ghosts» es, en definitiva, un sensacional programa de esos que nunca aburren a pesar del paso del tiempo, un cartucho imprescindible para los aficionados al arcade.

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

- ***Si tienes la desgracia de verte convertido en pato procura no moverte hasta que se pase el efecto del hechizo. Si lo haces corres el riesgo de que te desplumen.***
- ***Cuidado con el arma que coges, la mejor es la lanza del principio o el puñal. Si cambias a otra puedes llevarte un disgusto.***
- ***Mata a los buitres antes de que emprendan el vuelo, colócate con cuidado debajo de ellos y dispara hasta destruirles.***

Ven a El Corte Inglés y descubre la Magia del Amiga 500



Porque ahora El Corte Inglés te ofrece
una oportunidad mágica:
Amiga 500 + Monitor + Convertidor TV
+ 3 juegos y tres programas, por tan sólo

119.900 ptas

Todo es posible con Amiga 500.

El Corte Inglés



MAIL soft

VENTA POR CORREO



HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

STOP — NO COMPRES UN ORDENADOR SIN ANTES HABER LEIDO ESTA PÁGINA — STOP

AMIGA 500



69.900 ptas.

TE REGALAMOS:

PACK CREACION Y FANTASIA
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- AMC
- After the War

1 AMPLIACIÓN A 1 MEGA

Y 100 PROGRAMAS MÁS

NO TE CONFORMES CON MENOS

Si compras tu Amiga con monitor color además te regalamos el convertidor TV **119.900 ptas.** y recuerda en 24 h. puede ser tuyo. Llámanos.

AMIGA 2000

MAIL soft TE REGALA ESTA IMPRESORA AL COMPRAR TU AMIGA 2000



VALORADA EN 49.900

COMMODORE MPS 1270 INKJET



Y ADEMÁS TE REGALAMOS EL PACK CREACIÓN FANTASÍA Y 100 PROGRAMAS MÁS

POR SÓLO

139.900 pts.

SI NOS COMPRAS TU A-2000 CON MONITOR COLOR TAMBIÉN TE REGALAMOS EL CONVERTIDOR TV - 187.900

AMIGA 2000 MULTIMEDIA
CONSULTANOS. ES UNA OFERTA INCREIBLE



SERVICIO TÉCNICO
Commodore
Tel. (91) 527 39 34
Tel. (91) 539 04 75

PARA TODA ESPAÑA

ESPECIALISTAS EN AMIGA
REPARAMOS PARA TODA ESPAÑA
TRES MESES GARANTÍA
PORTES GRATIS

ATARI 520 STE

sólo 64.900 ptas.

ATARI 1040 STE - 77.900
MONITOR MONOCROMO - 18.900
MONITOR COLOR - 49.900

Y 30 PROGRAMAS GRATIS

+ Satan
+ Lorna
+ París Dakar
+ Sherman M4 + Music Marker II
+ Omnicron Basic
+ Hyper Pain II

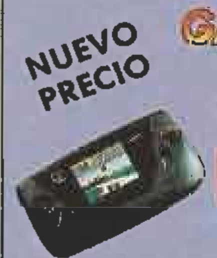
ATARI LYNX - 17.900 ptas.



4096 Colores

Adaptador Mechero	2000	Rampage	3900
Bolsa Pouch	2395	Road Blaster	3900
Chip Challenger	3900	Robot Squad	3900
Electro Cop	3900	Rygar	3900
Gates of Zendocon	3900	Shanghai	3900
Gauntlet III	3900	Slime World	3900
Klax	3900	Visera Solar	795
Pac Man	3900	Xenophobe	3900
Paper Boy	3900	7 Ataque Mercenario	3900

NUEVO PRECIO — GAME BOY 14900



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas
LA CONSOLA PORTATIL CON MÁS JUEGOS

Amazing Penguin	3900	Ninja Turtles	4400
Batman	4400	Paper Boy	3900
Beach Volley	3900	Penguin Wars	3900
Bubble Bobble	3900	Pinball	3900
Bugs Bunny	3900	Pipe Dream	3900
Castlevania	3900	Power Racer	3900
Chessmaster	4400	Qix	3900
Double Dragon	3900	Quarth	3900
Dr. Mario	3900	Robocop	4400
Dragon's Lair	4400	[illegible]	3900
Duck Tales	3900	Snoopy	3900
F-1 Race	4400	Spiderman	3900
Fist of the North Star	3900	Super Mario	3900
Gargoyle	3900	Tennis	3900
Ghostbusters 2	3900	Turtles (Foot Clan)	3900
[illegible]	4400	World Bowling	3900
Golf	3900		
Gremlins II	4400		
In Your Face (Basket)	3900		
Ishido	3900		
Kung Fu Boy	3900		
Kung Fu Master	3900		
Motocross Maniacs	3900		
NBA All Star	3900		
Nemesis	3900		
Ninja Boy	3900		

COMPLEMENTOS

Altavoces + Amplificador	2100
Iluminación Nuby	2100
Lupa Nuby	1700
Light Boy (con lupa)	1995
Bolsa cartuchos Nuby	1695
Funda Nuby	2100
Maletín (Amarod)	3990

YA DISPONIBLE

WRESTLIN - 4400

NUEVO PRECIO — GAME GEAR SEGA



CON EL JUEGO COLUMNS
19.900
CONVERTIBLE EN TV

CARTUCHOS GAME GEAR

Dragon Crystal	5490
G-Lock	5490
Mickey Mouse	5490
Psychic World	5490
Revenge of Drogon	5490
Super Monaco Gran Prix	5490

COMPLEMENTOS AMIGA

Action Replay I	13.500
Alfombrilla ratón	995
Ampliación 1/2 MB 8 MB Externa	24.900
Ampliación 2MB A-2000 Amp. 8MB	38.900
Ampliación 512K Ampliable a 2MB	17.900
Ampliación memoria 512K	7.900
Animation Studio Disney	16.500
Cable Euroconector	2.500
Convertidor TV para monitor	12.500
Disco duro 40Mb XP A-500 8Mb-512K	94.900
Digi View Gold 4.0	23.900
Disquetera 3 1/2 externa	15.900
Disquetera 3 1/2 interna A2000	12.900
GST40 Genlock	49.900
Midi	9.900
Modem externo 2400b	18.900
Modulador A-520	6.500
Perfect Sound (Digitalizador)	14.900
Ratón de alta resolución	3.900
Ratón óptico «sin bola»	7.900
Tarjeta AT A-500	39.900
Tarjeta XT A-2000 + U.DIS. 5 1/4	49.900

Impresoras

STAR LC 200 Color - 47.900 Ptas.

STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 1.200 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR - 2.800 ptas.
Cables incluidos
STAR LC 200 24 AGUJAS - 57.900 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS color 67.900 ptas.

COMPATIBLES PC

TE OFRECEMOS UNA BUENA MARCA AL MEJOR PRECIO

Commodore



TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN UN PACK DE SOFTWARE TUTORIAL DE:

WORLD PERFECT
LOTUS 1,2,3
SBASE III
OPEN ACCESS

ADEMÁS CON LOS MODELOS PC20 y AT286 REGALAMOS UNA IMPRESORA COMMODORE MPS 1270 INK SET

PC 10 1 FLOPPY VGA MONOCROMO	79.900
PC 10 1 FLOPPY VGA COLOR	119.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA MONOCROMO + IMPRESORA	149.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA COLOR + IMPRESORA	189.900
PC 20 MULTISYNC COLOR + IMPRESORA	199.900
AT DT 286 VGA MONOCROMO 40 MB + IMPRESORA	179.900
AT DT 286 VGA COLOR 40 MB + IMPRESORA	219.900
AT DT 286 VGA MULTISYNC 40 MB + IMPRESORA	229.900

MEGA DRIVE



+ALTERED BEAST + CONTROL PAD

29.900

VERSIÓN OFICIAL ESPAÑOLA

PERIFÉRICOS

Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6.490
Cable vídeo monitor	1.499
Power PAD	2.599
Arcade Power Stick	7.900
Euroconector	3.500
Joystick ADS	3500

CARTUCHOS MEGADRIVE

Afterburner II	6990	Klaxx	5990
Alex Kid in E.C.	5990	Lakers V. Celtics	6990
Arnold Palmer Gold	6990	Last Battle	6990
Arrow Flash	6990	Mikey Mouse	8490
Atomic Robokid	6990	Moon Walker	7990
B. Douglas Boxing	6990	Mystic Defender	6990
Baseball	6990	Pack Rilleyr Basketball	5990
Battle Squadron	8490	Pga Golf	8490
Battle Tank	8490	Phantasy Star II	8490
Bimini Run	6990	Phelios	4490
Budokan	8490	Populous	8490
Columns	5490	Rambo III	5990
Crack Down	6990	Rastan Saga II	6990
Cyberball	6990	Revenge of Shinobi	6990
Dick Tracy	6990	Shadow Dancer	6990
Dynamite Duke	6990	Space Harrier II	6990
E. Swat	6990	Spacer Invader 91	6490
Fatal Labyrinth	6490	Strider	8490
Final Zone	5990	Super Hang On	6990
Fire Shark	6990	Super League Baseball	6990
Flicky	4490	Super League Basketball	6990
Forgotten World	6990	Super Monaco G.P.	6990
Gain Ground	6990	Super Thunderblade	6990
Ghostbuster	6990	Super Volleyball	5490
Ghouls'n'ghosts	8490	Sword of Sodan	8490
Golden Axe	6990	Sword of Vermillion	8490
Granada	6490	Target Earth	6990
Hard Driving	6990	Thunderforce II	6990
Hellfire	6490	Thunderforce III	6990
Herzog Zwei	6990	Trampoline Terror	5990
Insector X	5990	Truxton	6990
Ishido	5990	Twin Hawk	6990
James Pond	8490	Wonderboy III	6990
John Madden Football	6490	World Cup Italia 90	5990
Juction	6490	Zany Golf	8490
		Zoom	5990

Master System II



+ALEX KIDD+CONTROL PAD
+SUBCRIPCION REVISTA DISNEY

PERIFÉRICOS

Contro PAD	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900

CARTUCHOS SEGA

Ace of Ace	5990	Imposible Mission	6990
Action Fighter	1990	Indiana Jones	6990
Aerial Assault	5590	Joe Montana Football	5990
After Burner	5990	Jungle Fighter	5990
Alex Kid in Shinobi	5590	Maze Hunter	3490
Alex Kidd	4990	Mickey Mouse	5990
Alex Kidd-High Tech	4990	Moonwalker	5990
Alien Syndrome	3900	My Hero	1990
Altered Beast	5590	Operation Wolf	5590
American Pro-Football	4990	Out Run	5590
Assault City	5590	Paper Boy	6990
Aztec Adventure	1990	Parlour Games	3490
D. Douglas Boxing	5990	Pro Wrestling	4990
Basketball Nightmare	5590	Psychic World	5990
Battle out Run	5590	Psycho Fox	5590
Bomber Raid	5590	Quartet	3490
California Games	5590	R-Type	5990
Captain Silver	5590	R.C. Gran Prix	5990
Carmen San Diego	3900	Rambo III	5590
Casino Games	5590	Rampage	5590
Chase HQ.	5590	Rastan	5590
Chopflifter	4990	Rescue Mission	1990
Cloud Master	5590	Scramble Spirit	5590
Columns	4990	Secret Command	1990
Cyber Shinobi	5990	Shanghai	4990
Dead Angle	5590	Shinobi	5590
Dick Tracy	5990	Slap Shot	5590
Double Dragon	5590	Space Harrier	4990
Double Hawk	5590	Spellcaster	5990
Dynamite Duke	5990	Spy Us Spy	3490
Dynamite Dux	5590	Strider	5990
E-Swat	5990	Submarine Attack	5990
Enduro Racer	1990	Summer Games	4990
Fantasy Zone	1990	Super Monaco G.P.	5590
Fire and Forget II	6990	Super Tennis	1990
Forgotten Worlds	5990	Teddy Boy	1990
Gain Ground	5990	The Ninja	1990
Galaxy Force	5990	Thunderblade	5590
Gaunlet	6990	Transbot	1990
Ghostbusters	4990	Vigilante	5590
Ghosthouse	3490	Wonderboy	4990
Ghouls and Ghosts	5990	Wonderboy II	5590
Global Defense	1990	Wonderboy in Monster	4490
Golden Axe	5990	World Games	5590
Golf Mania	6590	World Gran Prix	1990
Govellius	3900	World Soccer	4990
Great Basketball	3900	Zillion	3900
Great Voleyball	3900	Zillion II	3900

CONSIGUE UNA CAMISETA SEGA AL COMPRAR CUALQUIER PRODUCTO SEGA POR CORREO

YO, NEXUS 7

Role, personalidad alterada

En principio, no es que yo fuera muy aficionado a eso de los RPG's. Es más, mis escasas incursiones en estos programas se limitaban a la búsqueda de objetos y algún que otro reconocimiento de los alrededores en cuestión: castillos, mazmorras, calabozos, etc. Pero al final siempre ocurría lo mismo: después de caminar unos pocos kilómetros y de dar innumerables y despistadas vueltas por el sitio de partida, llegaba a tan caótico desmadre de orientación que la única cosa que se me ocurría hacer era pulsar el interruptor "off" del sistema y dejarlo todo para, –siempre me repetía lo mismo–, mejor ocasión.

De cualquier forma, a pesar de mi poca disponibilidad para viajar a aquellos mundos de aventura y leyenda, había algo que ejercía sobre mí una particular atracción.

Tal vez fuera la curiosidad por explorar lugares desconocidos o por encontrar algún importante hallazgo que me motivara a indagar un poco más. No sé explicarlo, algo me atraía, aunque no sabía bien de qué se trataba.

Esta vez fue diferente. Lo normal era que después de llegar del trabajo a casa, me preparase algo de comer y echara una siestecita de relax. Ahora yo estaba en mi habitación, pero no recordaba con detalle cómo había llegado hasta aquí. Y ahí permanecía mi ordenador personal, conectado, situado encima del césped y enchufado a un pequeño orificio a los pies de aquel viejo árbol.

¡Caramba! ¿Quién me lo había revuelto todo? Mi mente no recordaba esta decoración tan extraña. Sacudí la cabeza para despejarme un poco y me contemple de abajo a arriba... Miré mis zapatos, los vaqueros, el jersey gris de rombos –me encantaba– regalo de mi chica en un cumpleaños..., en apariencia todo parecía normal, pero "sólo parecía"...

Miraba alrededor y la decoración de la oficina no era la misma que de costumbre. A lo lejos el agua de un riachuelo brillaba bajo los rayos del sol; se respiraba un aire fresco y húmedo. Y allí estaba mi escritorio, pero ésta vez sin el ordenador, lleno de hojas de álamo y rodeado de raíces y tierra. Algo sucedía.

En unos instantes, noté como mi cuerpo se aligeraba de peso, como si alguien me sostuviera en el aire en una suave levitación... aunque mis pies seguían pisando el verde alfombrado de un bosque que no había visto en mi vida. Me sentía como un "Martin McFly" en uno de sus viajes "futuro-pasado" o viceversa.

Yo debía estar en casa, después del trabajo y todo lo demás, pero no. Inconscientemente me puse a pensar en los juegos de Rol, en los enormes paisajes y mapeados que solían tener archivados en un par de diskettes. A veces pensaba que visitar aquellos parajes era más interesante que la vida real o por lo menos no tan monótono.



Claro que, de todas formas, yo no fui nunca muy aficionado a este tipo de programas. Sí, eso estaba claro, pero no ocurría lo mismo con mi actual situación. Parecía que hubiese estado sometido a una "sesión de Videodromo" en versión "floppy". En definitiva, estaba perdido en un espacio que no me resultaba demasiado familiar que digamos.

A lo lejos, el agua cristalina del riachuelo seguía brillando bajo la luz de un radiante sol, encima un puente de madera y un poco más a la derecha ví un jardín lleno de flores y arbustos. Miré al suelo y dibujada en la hierba, una flecha blanca señalaba hacia el jardín.

Caminé adelante siguiendo la indicación y llegué a una fuente. Una preciosa fuente de mármol con un ángel sosteniendo la pila de donde manaban cuatro caños de agua, tan brillante como la de aquel río. Al lado un letrero clavado en el suelo anunciaba "MAZE", o lo que es lo mismo, laberinto. Cierto.

Unos setos de gran altura aparecieron delante de mis ojos y al traspasar la puerta –que estaba recortada de esos mismos setos–, quedé asombrado al ver dentro del laberinto, de nuevo, mi oficina con toda su parafernalia: el escritorio, el ordenador, la lámpara, el cuadro con aquel paisaje del riachuelo... ¿Cuál era la realidad en la que me encontraba? Todo podía haber sido un lapsus de memoria debido al stress. ¿Era realmente eso?

Acercándome al escritorio me dí cuenta que no era el de antes, ya no había ordenador ni nada. Me contemplé de abajo a arriba: llevaba puestos unos antiguos ropajes. Sobre el escritorio un viejo libro cubierto de polvo. En sus pastas pude leer "Diario". Lo cogí y abriéndolo impaciente me dispuse a leer los primeros párrafos... El corazón me dio un vuelco cuando vi la fecha anotada en la esquina superior de la hoja: "Octubre. Año 1149". Entonces ¿quién era yo? o mejor dicho ¿quién era ese tipo de los vaqueros, el jersey y el ordenador en su oficina?

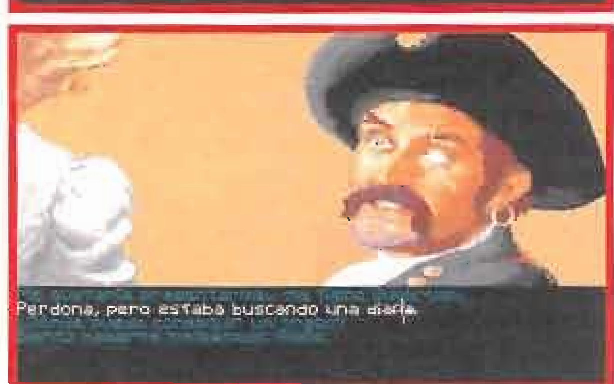
Me temo que nunca lo sabremos. Por cierto, creo que hay un torneo en el Castillo de Yorkshire. ¡Ah! Debo de preguntar a Merlín el significado de las palabras "vaqueros" y "ordenador personal". ¡Caramba! !Qué palabras más extrañas!

Dedicado a Ferhergon y a todos sus Maniacos del Calabozo

Rafael Rueda Avila

Busca las diferencias





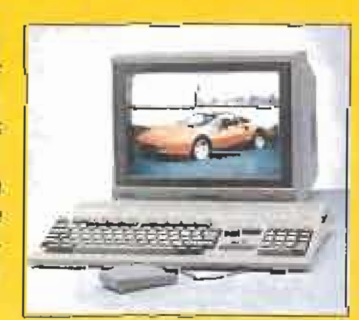
Ya sabemos que es «The Secret of Monkey Island» en los dos casos, pero ¿no véis una pequeña diferencia? Si tenéis la paciencia de contar los colores que aparecen en las dos imágenes uno a uno os daréis cuenta de que mientras en una de ellas sólo suman dieciséis en la otra superan los doscientos. En concreto ésta última es la versión de Pc para tarjetas VGA y MCGA del juego y posee nada menos que doscientos cincuenta y seis colores simultáneos en pantalla. Si la versión a la que todos estabamos acostumbrados tenia calidad imaginaros esta nueva. Hay pantallas que son auténticas obras de arte, ¡os lo aseguramos!

FORMIDABLE *que los precios de los equipos estén colocándose, por fin, al mismo nivel que en el resto de Europa. Ya iba siendo hora de que las aguas regresaran a su cauce y todos tuviéramos la oportunidad de comprarnos un buen ordenador sin necesidad de ahorrar durante largo tiempo.*

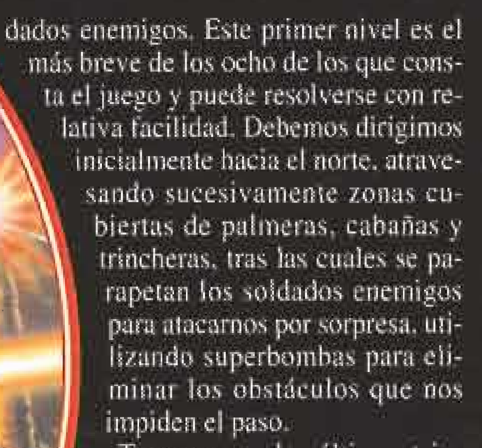
LAMENTABLE *que según algunos cálculos el número de programas originales de Amiga no llegue a alcanzar ni siquiera el cuarenta por ciento del total. Luchar contra la pirateria informática cada vez se vuelve más complicado.*

¿Sabías que...?

ya no va a hacer falta romper la hucha para cambiar de ordenador porque siguiendo las tendencias del mercado, Commodore España ha reducido en más de un treinta y tres por ciento los precios de su modelo Amiga 500. Así, de costar alrededor de cien mil pesetas, la máquina de dieciséis bits más famosa entre todos nosotros va a costar sólo sesenta y seis mil pesetas, duro más, duro menos, por supuesto, sin incluir el controvertido I.V.A. del doce por ciento habitual en los productos informáticos. Una iniciativa que va a colocar al Amiga en un puesto muy ventajoso frente a sus más directos competidores. Una buena noticia para todos los que estéis pensando en cambiaros a una super computadora de grandes prestaciones, y que a partir de ahora va a estar mucho más al alcance de vuestros bolsillos.



MERCS



Mientras realizaba una importantísima visita oficial a las naciones más poderosas de la zona central del continente africano el Presidente de los Estados Unidos fue capturado y tomado como rehén por un grupo de revolucionarios. Por razones diplomáticas el gobierno norteamericano no podía optar por una intervención militar, por lo que se decidió enviar a un grupo de mercenarios de élite conocido como los "Mercs" con una doble misión: rescatar al presidente e impedir que los rebeldes se hicieran con el control de Zutula, el país africano en el que habían tenido lugar los acontecimientos.

«Mercs» es una misión para uno o dos jugadores, aunque, como en la mayoría de las ocasiones, es aconsejable, sin duda, disponer de la colaboración de un amigo para combinar las fuerzas de ambos y conseguir así una mayor eficacia en la misión.

Cada jugador dispone de una barra de energía y un número limitado de superbombas, inicialmente tres, que se activan al dejar pulsado durante unos instantes el botón de disparo y causan efectos mucho más devastadores que el arma normal. Otros dos importantes parámetros, –el tiempo disponible para completar cada nivel y los créditos que nos permitirán continuar jugando tras haber agotado la energía–, son comunes a ambos jugadores.

La munición del arma normal es por suerte inagotable. Afortunadamente, a lo largo de los diferentes niveles del juego encontraremos cajas que, una vez destruidas mediante un disparo, dejan al descubierto los objetos que contenían, que pueden ser objetos alimenticios que restauran nuestra energía o iconos que proporcionan más superbombas. También es posible recoger nuevas armas que sustituyen ventajosamente al arma inicial, desde ametralladoras mucho más potentes a rifles lanzallamas. Finalmente otros iconos se limitan a proporcionar una buena cantidad de puntos extra.

El juego consta de ocho niveles que transcurren en los más diversos escenarios. En casi todos debemos limitarnos a dirigirnos constantemente hacia el norte. Además contamos con la inestimable colaboración de una pequeña flecha parpadeante situada en el centro de la pantalla que nos indica en todo momento el camino a seguir. Esto nos permite conocer con exactitud el lugar en el que debemos realizar alguna bifurcación.

Como ya es norma en los arcades de este tipo, al final de prácticamente todos los niveles deberemos enfrentarnos con un enemigo de grandes dimensiones que será mucho más difícil de destruir que los demás, pues requerirá para ello un elevado número de impactos.

Primera fase: El frente de la playa

La acción comienza en la playa donde los Mercs son desembarcados, fuertemente defendida por soldados enemigos. Este primer nivel es el más breve de los ocho de los que consta el juego y puede resolverse con relativa facilidad. Debemos dirigirnos inicialmente hacia el norte, atravesando sucesivamente zonas cubiertas de palmeras, cabañas y trincheras, tras las cuales se parapetan los soldados enemigos para atacarnos por sorpresa, utilizando superbombas para eliminar los obstáculos que nos impiden el paso.

Tras superar las últimas trincheras debemos torcer hacia la izquierda y cruzar un puente, pues al otro lado del mismo nos encontraremos con el último peligro de este nivel, un gigantesco avión de combate que comenzará a planear sobre nosotros hasta que lo destruyamos completamente.

Segunda fase: El campo enemigo

Los Mercs se han infiltrado en el campamento de los rebeldes arriesgando nuevamente sus vidas y son pronto descubiertos y atacados. Nuestros intrépidos héroes se dirigen siempre hacia el norte atravesando en su camino primero una zona casi despoblada, luego una pequeña ciudad y luego una zona cubierta por torretas de vigilancia.

Tras destruir varios tanques armados por peligrosos misiles tierra-tierra, los Mercs llegan a un paraje en el que numerosos muros intentan cerrarles el paso por lo que deciden destruirlos mediante sus superbombas.

Siempre hacia el norte, nuestros protagonistas atraviesan un puente y alcanzan el final del nivel enfrentándose a un gigantesco tanque que les ataca con sus misiles.

Tercera fase: La base naval

Hemos llegado a uno de los puertos más importantes del país, desde el cual los rebeldes reciben barcos cargados de armas procedentes del extranjero. En primer lugar caminamos por el borde del puerto destruyendo a dos tanques que nos atacarán en un punto intermedio de nuestro camino hasta alcanzar una pasarela que nos permite subir a bordo del giantesco acorazado anclado en el puerto.

Una vez en el barco la acción vuelve a transcurrir constantemente hacia el norte. En primer lugar subimos por una escalerilla y luego hacemos uso de una plataforma móvil que nos permite alcanzar una zona de otro modo inaccesible.

A partir de este punto seremos atacados por cañones, tanto automáticos como accionados por miembros de la tripulación del acorazado. También será necesario utilizar las superbombas tres veces consecutivas para destruir otros tantos obstáculos que nos impedían el paso.

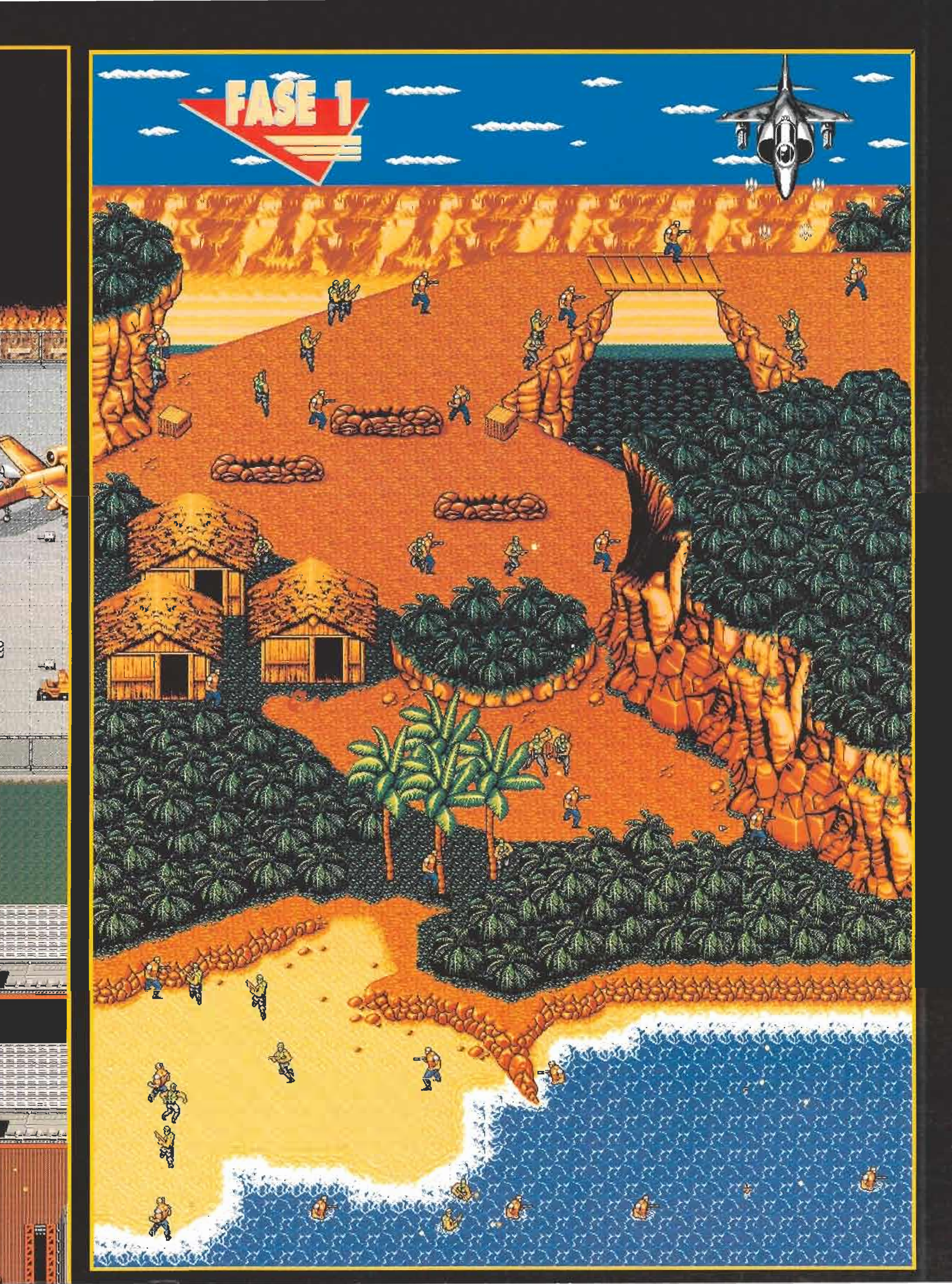
Una nueva escalerilla, un tanque lanzando misiles similar a los dos que nos atacaron en el puerto, más cañones y alcanzaremos el extremo norte del acorazado para enfrentarnos con el último peligro de este nivel, un gigantesco helicóptero especialmente vulnerable en sus dos lanzadores de misiles, por lo que no será demasiado complicado acabar con él.

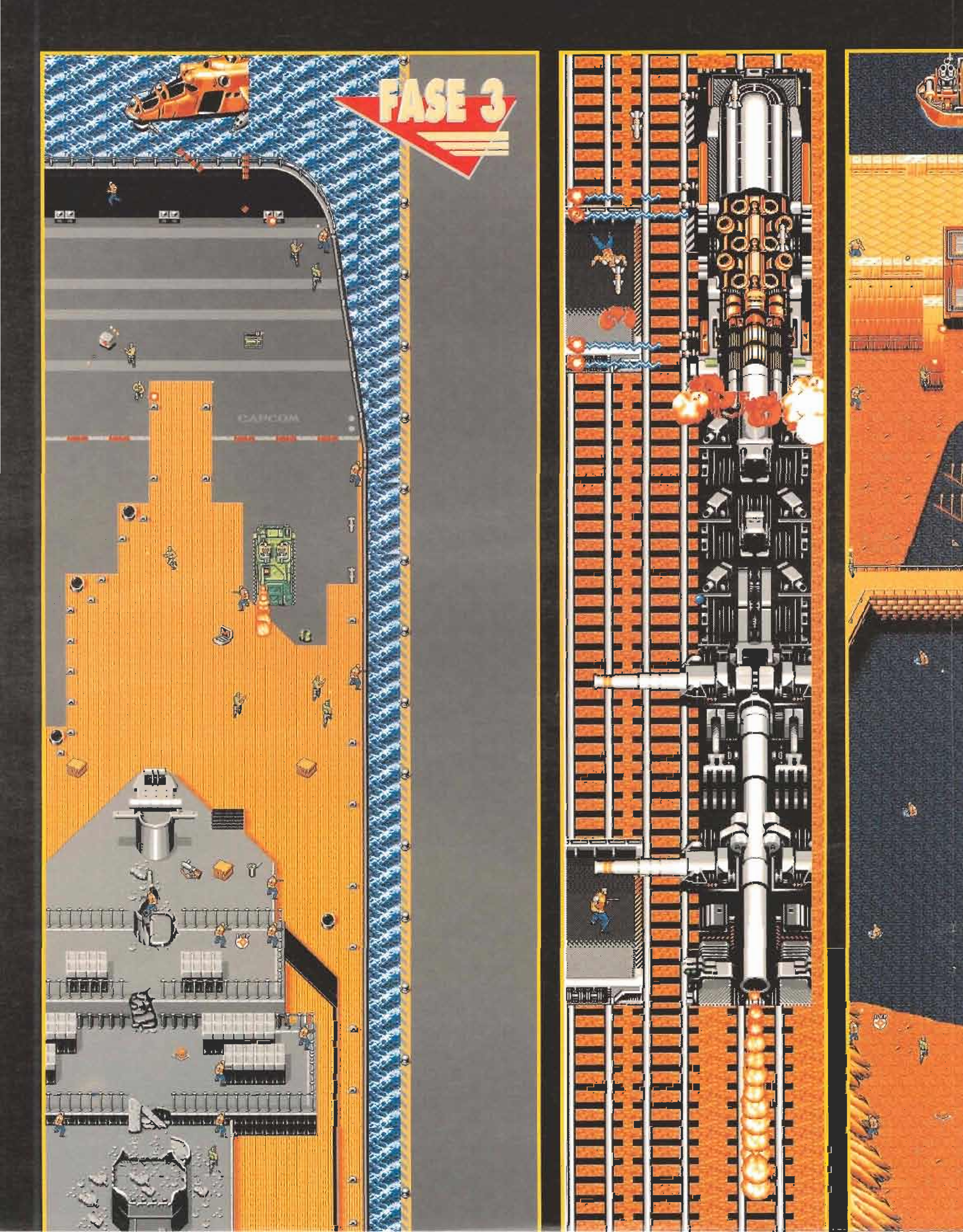
Joseph Gibson y Howard Powel desarrollaron vidas separadas en diferentes cuerpos del ejército norteamericano. El primero adquirió una amplia experiencia en armamento a lo largo de su estancia en la séptima división aérea de los boinas verdes mientras que el segundo llegó a ser el comandante en jefe de un grupo especial antiterrorista. Sus destinos se unieron inesperadamente cuando ambos, ansiosos de emociones más fuertes, decidieron formar un grupo independiente de acción rápida y ofrecer sus servicios a quienes los necesitaran. Habían nacido los MERCS.

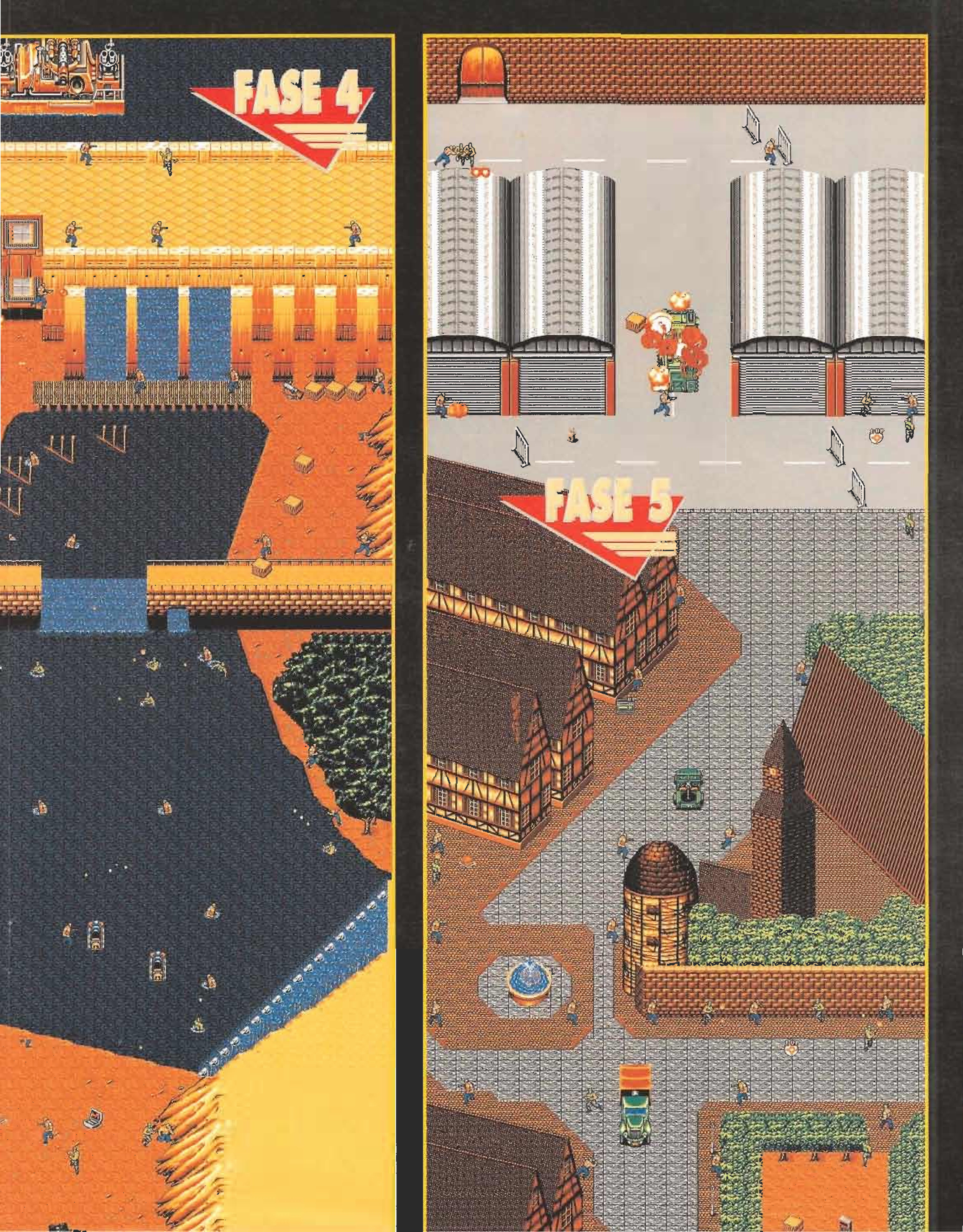


MERCS

FASE 2


FASE 1


FASE 3
CAPCOM



FASE 4
FASE 5



Nuestra Opinión

- U.S.GOLD
- Disponible: **AMIGA, ATARI ST, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE**

La primera observación que estamos obligados a realizar sobre "Mercs" es que se trata de un juego de nula originalidad que se limita a copiar esquemas convertidos en clásicos por programas legendarios. Todas y cada una de sus características (arcade militarista con perspectiva semiaérea, dos jugadores simultáneos que combinan sus fuerzas, un argumento tan infantil que casi resulta ridículo) proceden de juegos tan conocidos como «Commando», «Gryzor» o «Forgotten worlds», solamente por citar algunos de los muchos que nos vienen ahora mismo a la mente. Dejando estos detalles de lado lo cierto es que «Mercs» es un juego con un extraordinario nivel técnico, con unos movimientos rápidos y fluidos, con unos gráficos coloristas y detallados (casi superiores los de los decorados a los de los propios personajes), con un scroll de pantalla casi perfecto y una banda sonora excelente. P.J. R.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

MERCS

Cuarta fase: El pantano

Tras destruir una reja de protección, los Mercs se internan en los peligrosos pantanos y atraviesan con grandes dificultades estos húmedos terrenos en los que resulta tan difícil avanzar. De nuevo en tierra firme recorren una zona poblada de densos árboles y cabañas hasta alcanzar un caudaloso río protegido no sólo por soldados enemigos sino también por lanchas rápidas armadas con torpedos.

Siempre hacia el norte, nuestros héroes alcanzan la compuerta de una presa y lanzan una superbomba para abrir un gran boquete en la misma por el cual poder seguir avanzando. Al alcanzar un puente transversal los Mercs salen del agua y, tras recoger una gra n cantidad de iconos, toman una plataforma central móvil situada en el centro de la presa que les conduce hasta un embarcadero. Allí son atacados por un gigantesco acorazado que necesitará un elevado número de impactos para ser destruido (cuatro gráficos situados sobre el marcador de tiempo irán desapareciendo a medida que nuestros impactos van causando daños irreparables en la estructura del acorazado).

Quinta fase: El cuartel de los rebeldes

La acción transcurre inicialmente a lo largo de las calles de una ciudad. Pronto somos atacados simultáneamente por un camión y un tanque, momento en el que deberemos torcer brevemente hacia la izquierda en las proximidades de una fuente para luego seguir avanzando hacia el norte. Dejamos atrás la ciudad hasta alcanzar una carretera y seguimos avanzando hasta llegar hasta un muro que nos obliga a desviarnos hacia la izquierda. Al llegar a las proximidades de una puerta, y sin la presencia de un enemigo especial como en las fases anteriores, este nivel se da por concluido.

Sexta fase: La vía férrea

Esta fase se desarrolla íntegramente sobre una vía de ferrocarril. Sobre dos raíles paralelos circulan dos vehículos de características muy diferentes. En el raíl izquierdo se encuentran los Mercs sobre una pequeña plataforma móvil sin ningún tipo de protección mientras que por el raíl derecho circula una gigantesca máquina de guerra enemiga armada con la más completa gama imaginable de cañones, lanzamisiles y rayos láser.

Destruir a tan gigantesca máquina no será tarea fácil, sobre todo sabiendo que dicho ingenio está construido por partes independientes que deben ser destruidas una a una y que las últimas partes del mismo solamente serán accesibles tras haber destruido las primeras.

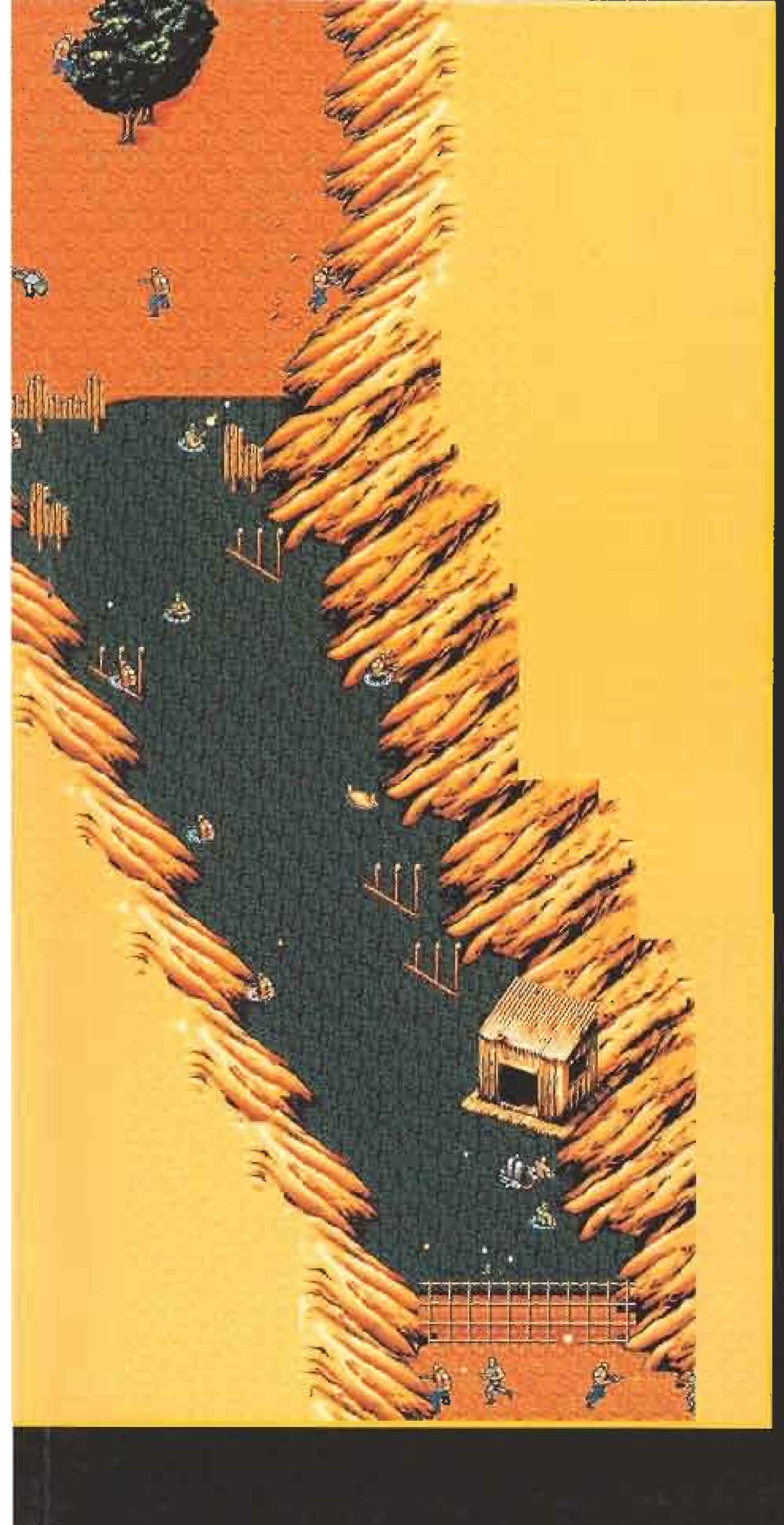
Séptima fase: La base aérea

Caminando como siempre hacia el norte, destruimos con las superbombas un puesto fronterizo, un peligroso tanque y a continuación dos puestos más. Al alcanzar la reja metálica que impide el paso al interior de la base torcemos hacia la izquierda hasta alcanzar una plataforma móvil que comenzará a avanzar automáticamente recorriendo una zona defendida por mortíferos rayos.

Cuando finalice el viaje sobre la plataforma podemos caminar esta vez hacia la derecha y atravesar un estrecho pasillo vigilado por unos rayos idénticos a los anteriores. Lo atravesamos, caminamos hacia la izquierda y recorremos un nuevo pasillo en el que seremos ataca
ya mucho más cerca
cuando destruyamos l
abrirán paso finalmen
Tras caminar un co
migos destruimos una
podremos atravesar e
de control de la base
descargar toda nuest
con el acorazado de
tencia de este nuevo
gráficos frente a los c

Octava fase: L

El líder de los rebel
dido, intenta salir del
culos llevando consig
los Mercs consiste e
gue, capturar al jefe r
Para ello deben inutil
tidamente sobre él ha
gráficos que señalan



tacados por varios jeeps. Estamos
erca de nuestro objetivo, más aún
nos la gran puerta y la reja que nos
mente hasta la base aérea.
corto trecho entre los cazas ene-
una nueva reja pues de ese modo
ar el pasillo que conduce al centro
base. Ahora es el momento para
uestra artillería tal como hicimos
de la cuarta fase, si bien la resis-
vo enemigo es algo mayor (cinco
os cuatro del primero).

e: La pista de aterrizaje

ebeldes, viendo que todo está per-
del país a bordo de un avión Hér-
nsigo al presidente. La misión de
e en impedir que el avión despe-
fe rebelde y rescatar al presidente.
utilizar al avión disparando repe-
hasta hacer desaparecer los cinco
an su capacidad de resistencia.

P.J.R.

Mapa MICRO Manía


FASE 8

2002 HISTORIAS DEL FUTURO

La víctima del Hacking

Todo era muy fácil desde la invención de las Memorias Suplementarias de Aprendizaje. Los niños, al nacer, se sometían a la implantación de una de dichas Memorias en su piel. Gracias a ellas, en unos minutos ya sabían hablar varios idiomas y realizar mentalmente cualquier tipo de operación matemática. A la temprana edad de diez años almacenaban en su mente artificial más información de la que cualquier científico de otra época pudo aprender en toda su vida.

El único problema era que la operación era muy costosa, y esto hizo que se formara una élite de hijos de familias de gran poder adquisitivo que eran las únicas capaces de pagar la delicada operación quirúrgica.

Mis padres pertenecían a la clase media y tuvieron que trabajar mucho para conseguir el dinero necesario para que yo entrara a formar parte de la élite. Los pobres no tuvieron tiempo de ver a su hijo codeándose con el resto de los Implantados; murieron poco después de la operación en un accidente de aeromóvil. Viví tranquilo algunos años, disfrutando de mi nuevo status, hasta la aparición de las consolas Bioelectrónicas.

Este cartucho añadido al implante te trasladaba a mundos de fantasía como nadie nunca había soñado. Las máquinas se pusieron de moda y no pude resistirme a ellas. Al poco tiempo perdía mi trabajo y mi hogar, enganchado continuamente a un juego en el que me convertía en un Caballero Andante de la Edad Media.

Pasé varios años viviendo en oscuros callejones, sobreviviendo de la caridad de la gente que me dejaba algunas monedas cerca mientras yo estaba imbuido por completo en el trance. Un día apareció un extraño sujeto que me ofreció un nuevo chip para mi consola. Recogiendo los pocos billetes que había conseguido compré el programa pirata que se me ofrecía.

Nada más conectarlo me dí cuenta de mi error: el virus comenzó a atacar mi cerebro. Quise llamar al técnico que me hizo el Implante pero no era ya capaz de coordinar. Poco a poco una sensación de vacío me invadió , con mis últimos estertores he conseguido realizar esta grabación para intentar que nadie cometa el mismo error. La luz se va poco a poco...sin embargo sé que está amaneciendo. Este será el último día de mi vida: Viernes 13 de Agosto de 1999.

Raúl Méndez García

El HUMOR de Ventura & Nieto

¿QUÉ TAL EL PROGRAMA PARA HACER LA DECLARACIÓN DE LA RENTA?

PERFECTO. DEMASIADO PERFECTO.

VENTURA & NIETO-91

LA *Otra* PANTALLA

En este número, y sin que sirva de precedente, vamos a presentaros dos pantallas, y no una como es habitual, que nos han enviado dos lectores. La primera de ellas es una versión libre de los famosos Simpsons. Tiene la particularidad de que nuestro amigo Javier Macía, el artista, ha tenido la paciencia de crearla en puro Basic, así a pelo, y le ha quedado muy pero que muy requetebien, aunque nuestro consejo para la próxima obra de arte es que se la "curre" con un programa de dibujo para que tarde mucho menos. De todas formas merece un monumento por el tiempo que ha dedicado a su idea y desde aquí queremos felicitarle y animarle para que siga haciendo estos dibujos tan buenos.



La segunda pantalla es una visión muy especial, de un lector que se hace llamar "El Crestas", del deporte del monopatín. Nuestro amiguete ha utilizado su Amiga para dibujar a un grupito de ratas vestidas de tribu urbana y dándole con gusto al skate en una ruinosa rampa mientras escuchan los ritmos, –fijaros en el "loro" de una de ellas–, de M.C. Hammer, Vanilla Ice, Tone Loc y otros aguerridos vocalistas de hip-hop. Esperemos que "El Crestas" y sus colegas practiquen con algo más de seguridad que con la que lo hacen los bichos que ha dibujado porque ni llevan casco, ni rodilleras , ni nada de nada, aunque las zapatillas deben ser de clavos a juzgar por el alarido que está soltando el personaje de la derecha, la verdad es que está tan bien hecha la pantalla que hasta a nosotros nos duele.



Como véis, no hace falta que modifiquéis una imagen de un juego para enviárnosla a esta sección, con tener un poco de imaginación y ser medianamente habilidoso basta. Y además, como respuesta a alguna carta que hemos recibido, os diremos que podéis enviar vuestras obras de arte informáticas en cualquier sistema y formato que se os ocurra, eso sí, con instrucciones concretas de cómo cargarlas, por favor.

***¿Qué** ocurre en España que no terminan de salir al mercado consolas de dieciséis bits que ya llevan circulando bastante tiempo en otros paises?*

***¿Cuándo** dejaremos de ver arcades en los que la violencia es la base principal del argumento y las compañías se decidan por otros temas más originales en los que la abundancia de muerte y destrucción no sea el objetivo primordial?*

***¿Cómo** es posible que estén disponibles tan pocos títulos de programas educativos cuando el ordenador se está convirtiendo cada día más en una herramienta imprescindible en el ámbito de la enseñanza ?*

***¿Por qué** todavía no existe ninguna compañía española que se haya decidido a establecer una "help-line" telefónica para echar una mano a todos los juegoadictos perdidos en sus aventuras favoritas?*

DESCUBRE EL MUNDO DE LA ORIGINALIDAD Y LA LOGICA



DISPONIBLE
- CPC CASSETTE
- CPC DISK
- AMIGA
- ATARI



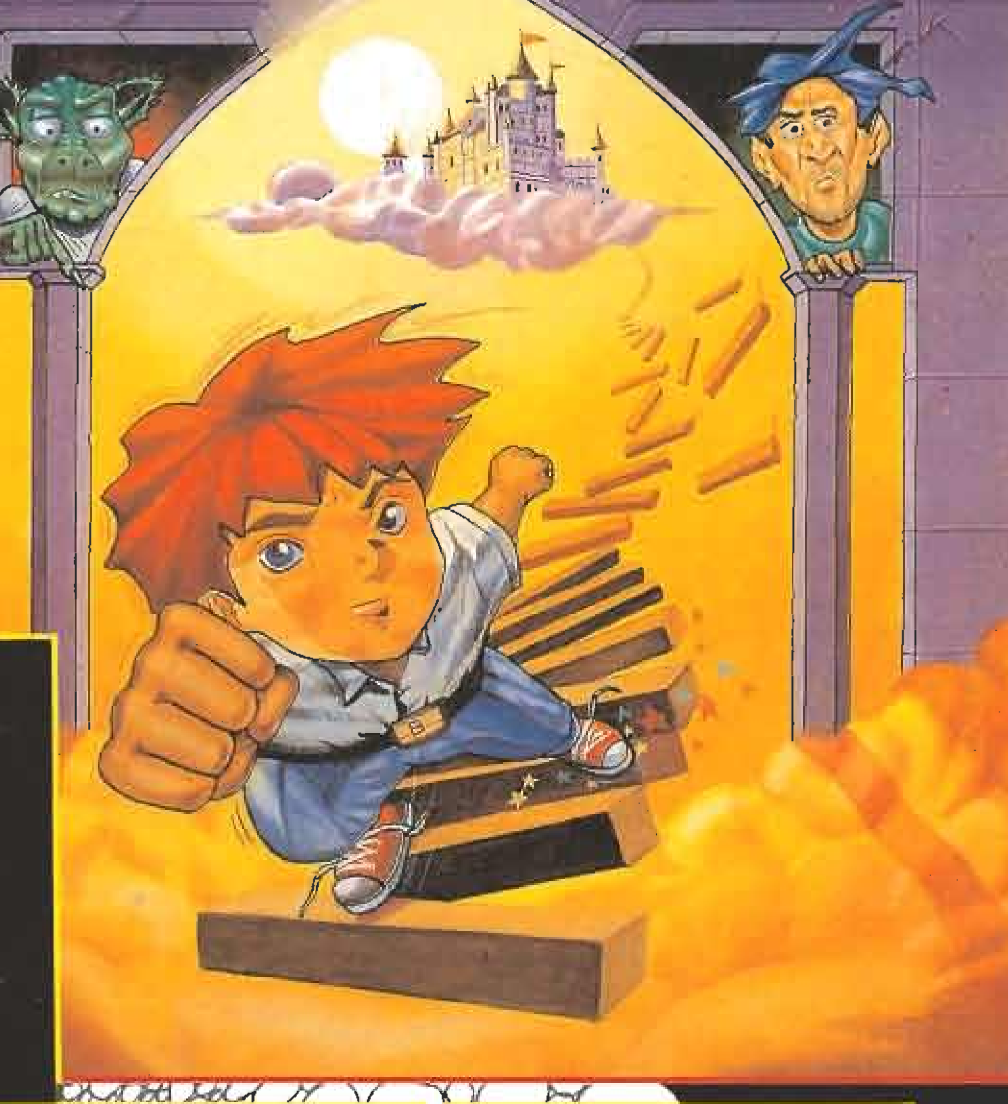


PANTALLAS 16 BITS





Con Builderland deberás construir distintos decorados con el fin de permitir al héroe avanzar en su viaje. ¡Suerte en tu averntura!







PANTALLAS 16 BITS

¡Bienvenido al mundo de largas horas de entretenimiento! El propósito de Booly le hace un juego simple de jugar, pero sólo la lógica más despiadada te hará ganar.







MÁS DE UN 1.000.000 DE PTAS. EN PREMIOS

Con motivo del final de curso y del verano, PROEINSA y MICROMANÍA te proponen un concurso con «premio casi seguro. Todos, absolutamente todos los juegos originales de Proeinsa (no tienen por que ser novedades) que compres desde el 1 de Julio al 31 de Agosto incluyen unos cupones de participación. Estos juegos son fácilmente identificables ya que llevan el sello de Micromanía bien visible.

Cada juego contiene dos cupones como los que se indican.
Cuantos más juegos compres más cupones para participar. Hay tres categorías de Premios:

1.º 75 Ajedreces electrónicos.

2.º 75 coches teledirigidos.

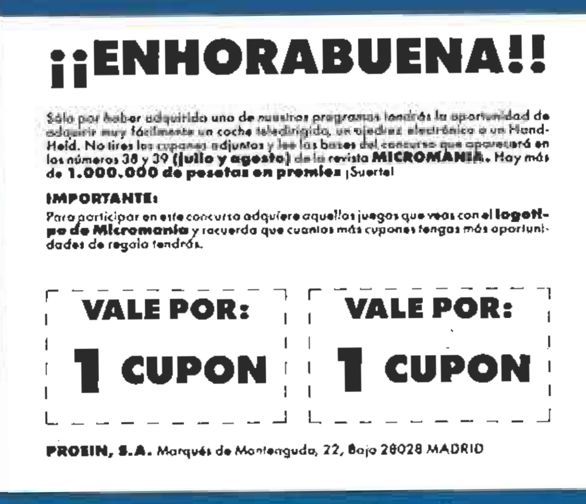
3.º 150 Hand-Helds.

Para optar a estos premios debes enviar:
1.º 16 cupones y entrarás en el sorteo de los 75 ajedreces electrónicos.
2.º 12 cupones y entrarás en el sorteo de los 75 coches teledirigidos.
3.º 8 cupones y entrarás en el sorteo de los 150 Hand-Helds.

Cuantas más cartas envíes más oportunidades tienes.







¡¡ENHORABUENA!!

Sólo por haber adquirido uno de nuestros programas tendrás la oportunidad de adquirir muy fácilmente un coche teledirigido, un ajedrez electrónico o un Hand-Held. No tires los cupones adjuntos y lee las bases del concurso que aparecerá en los números 38 y 39 **(julio y agosto)** de la revista **MICROMANÍA**. Hay más de **1.000.000 de pesetas en premios** ¡Suerte!

IMPORTANTE:
Para participar en este concurso adquiere aquellos juegos que veas con el **logotipo de Micromanía** y recuerda que cuantos más cupones tengas más oportunidades de regalo tendrás.

VALE POR: 1 CUPON | VALE POR: 1 CUPON

PROEIN, S.A. Marqués de Monteagudo, 22, Bajo 28028 MADRID

Modelo de cupones que incluyen los juegos.



Muy importante: Es requisito indispensable que mandes los cupones de los juegos junto con el cupón que aparece en esta revista y el que aparecerá el próximo mes de Agosto (son imprescindibles los dos), con vuestros datos personales a:

HOBBY PRESS, S.A.
Revista MICROMANIA
Ctra. de Irún, Km. 12,400
28049 MADRID

Indicando en una esquina del sobre **«Concurso Proeinsa»** y el nombre del premio al que quieres optar, dependiendo del número de cupones que tengas, es decir si tienes 8 cupones deberás meterlos en un sobre junto con el cupón de la revista de Julio más el de la revista de Agosto e indicar en una esquina del sobre CONCURSO PROEINSA HAND-HELDS.

Las cartas que no cumplan estos requisitos serán descalificadas automáticamente.
Recuerda que como siempre no se aceptarán fotocopias ni de los cupones de los juegos ni de los cupones de las revistas.
El plazo límite de recepción de cartas será el 31 de Agosto (se considerará fecha de matasellos) y el sorteo se realizará ante notario el día 5 de Septiembre de 1991.

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
....
Localidad ....
Provincia ....
Codigo Postal .... Telefóno ....



El regreso de la raza asesina

ARACNOFOBIA

- **DISNEY SOFTWARE**
- Disponible: **PC**
- En preparación: **ATARI, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, CGA, VGA**

Han pasado unos meses desde que la última producción de Spielberg nos aterrorizara lo suficiente como para ponernos los pelos de punta. Y total ¿por qué? por unos diminutos bichitos que todos estamos hartos de ver en el campo. La verdad es que no entiendo como es posible que la gente se ponga tan histérica por unas arañitas de nada, con lo monas que son...



Pacientemente nuestras enemigas aguardan el momento de sorprendernos sin piedad.



No debemos dejarnos llevar por la histeria: la dificultad está perfectamente medida.



Cuando consigamos deshacernos en una casa de las visitas "non gratas" podremos reponer el arsenal.



Algunas veces las simpáticas arañas llamarán a sus amigas para ponérnoslo difícil. No hay problema, usa la bomba.



Nuestra misión es similar a la de los Cazafantasmas, ¿tal vez por eso esta pantalla nos recuerda al clásico arcade?



Por sus largas patas y su fiero aspecto reconoceréis a esta peligrosa especie que amenaza la ciudad.

Canaima es un diminuto estado de la Unión en el que nunca pasa nada. O, al menos, no pasaba... No hace demasiado tiempo un entomólogo, –esta profesión, como bien sabéis, consiste en estudiar la vida y costumbres de los insectos–, regresó de uno de sus viajes científicos a Sudamérica con una acompañante muy especial: una peligrosa y agresiva araña. El animalito, aburrido de estar en su vitrina, ha decidido viajar por el condado. Al fin y al cabo lo único que tiene que hacer es caminar con sus ocho patas mientras mira el paisaje. El problema es que el caminar ha abierto el apetito al peludo ser y ahora tiene hambre. ¿Alguno se imagina qué come la simpática arañita?

Tu misión en «Aracnofobia» es destruir la plaga que ha invadido la región. Como trabajador de la Empresa de Control de Plagas McClintock deberás entrar en todas las casas de los pueblos que encuentres por el camino y matar a las arañas que pululan por las habitaciones. Para conseguirlo dispones de un fumigador y de un número limitado de bombas de insecticida.

Emoción garantizada

El juego comienza con una pantalla muy similar a la que podíamos ver hace muchos años en el ya legendario «Ghostbusters», una visión superior de nuestro vehículo y de las casas del vecindario. Elegimos un lugar y nos colamos dentro de la edificación. Ahora la imagen se transforma y nos encontramos dentro de una habitación, con sillones, mesas, estanterías...

Podemos caminar a derecha o izquierda e incluso subir y bajar las escaleras. En el camino hallaremos a nuestras pequeñas y peligrosas enemigas. La mayor parte de ellas aparecerán en el suelo, otras construyendo sus telas o incluso subidas en los muebles dispuestas a abalanzarse sobre nosotros para convertirnos en su merienda. Podemos disparar nuestro insecticida en casi cualquier dirección para defendernos y una nube basta para matar al insecto de marras.

Sin embargo ni las cosas, ni el juego, son tan fáciles como esto. De momento hay salas en las que las arañas son tal cantidad que se hace imposible fumigarlas una a una, para ello disponemos de la bomba de insecticida, pero como sólo tenemos dos habrá que usarlas en casos estrictamente necesarios.

Podemos renovar nuestro arsenal cada vez que rescatamos a una persona amenazada o liberamos completamente una casa. También el depósito que llevamos a la espalda se acaba tras unos cuantos ataques, y si fallamos muchas veces el disparo tendremos que salir al coche a repostar. El problema es que las arañas se reproducirán mientras estemos fuera y al volver a la casa deberemos empezar otra vez de cero.

Por si faltaba poco, hay dos tipos de arañas: las normalitas, fácilmente eliminables y que nos matan si consiguen darnos cuatro picotazos, y las "oriundas", reconocibles por sus largas patas amarillas y porque de un solo toque nos mandan al otro barrio.

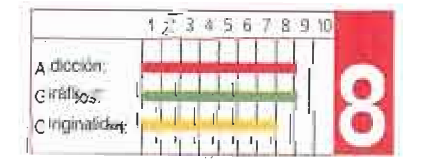
Virtudes y defectos

Este nuevo juego de Disney tiene muchas virtudes y vamos a intentar enumeraros las más significativas. Podríamos empezar diciéndoos que «Aracnofobia» posee unos gráficos bastante buenos; desde las pantallas de presentación, hasta los personajes del juego, ninguna imagen es fácilmente criticable. El movimiento es soberbio, tanto en "scrolles" como en animación. Sonido aceptable para tratarse de un Pc y, lo más importante, es altamente adictivo.

Los creadores de esta versión han conseguido ambientar perfectamente el juego, de forma que enseguida te ves inmerso en la aventura. Con un grado de dificultad justo es uno de los programas más divertidos que hemos visto últimamente.

«Aracnofobia» es, simplemente, uno de los mejores arcades disponibles para Pc. Tiene de todo: calidad técnica y gran adicción. Un cóctel auténticamente explosivo.

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

- *No entres en las habitaciones sin mirar, prepárate a darte la vuelta y volver sobre tus pasos si es necesario. Hay arañas que se lanzarán sobre ti nada más verte.*
- *Procura no pisar las telarañas si estás en peligro, porque si te enganchas en ellas los bichitos que te rodean tendrán la oportunidad de devorarte a gusto.*
- *Comprueba, antes de irte, que has matado a todos los insectos. Una única araña oculta en algún recoveco puede volver a repoblar la casa en cuestión de segundos.*

Karate a muerte en tu ordenador

SHADOW DANCER



El "mejor amigo del hombre" será nuestro aliado más fiel en este clásico arcade de lucha.



Si somos prudentes podremos reservar los apreciados hechizos para las situaciones límites.

- **U. S. GOLD**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST y AMIGA**
- V. Comentada: **ATARI**

A estas alturas, ¿qué más da un arcade más o menos? Probablemente algo parecido a esto es lo que debieron pensar los jerifaltes de U.S.Gold al comprar la licencia de este «Shadow Dancer». Una recreativa en el más puro estilo «Ninja Warriors» y que se parece como una gota de agua a otros mil programas realizados antes.

Por supuesto, y para que no falte nada, la aventura está aderezada con su propio argumento, que resumimos a continuación. Una pandilla de gángsters ha colocado bombas por toda la ciudad; si éstas no se desactivan a tiempo convertirán en un humeante cráter a la poblada metrópoli.

En este preciso instante el protagonista de nuestra historia decide intervenir. Se pone su disfraz de Ninja, recoge sus shurikens, –esas estrellitas que le tiraban a David Carradine en «Kung Fu»–, y junto a su perro "Tobi" pone manos a la obra en la difícil tarea de salvar a la humanidad.

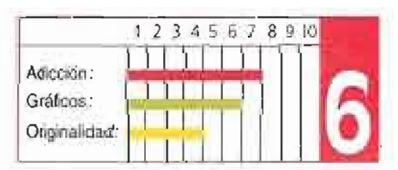
En «Shadow Dancer» todo se reduce a avanzar lateralmente mientras disparamos a los personajes que se nos acerquen; por supuesto, ellos también intentarán masacrarnos. El juego tiene la particularidad de que nuestro héroe cuenta con la ayuda de un precioso perro blanco, –aunque su imagen informática quede algo deformada–, que nos ayudará a distraer la atención de los enemigos mientras nos los cargamos.

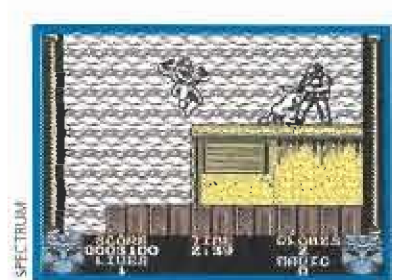
Además, tendremos la oportunidad de usar ciertos conocimientos de magia que barreran literalmente a nuestros adversarios. Por supuesto, como todo lo bueno, los hechizos están contados y no podremos disponer de ellos a nuestro antojo, sino que habrá que aprovecharlos en las ocasiones en que verdaderamente nos hagan falta.

Poco más hay que contar de este juego de U.S. Gold. La verdad es que no deja de ser una nueva dosis, ni siquiera camuflada, de lo mismo de siempre, eso sí, hay que agradecer que por lo menos esté bastante bien realizada y casi todo funcione a la perfección a nivel técnico. Lo peor es la extraña animación de nuestro can albino que parece más un robot que un auténtico perro.

«Shadow Dancer» es un juego más que no será recordado como un gran programa pero que tiene suficiente calidad para entretenernos hasta que salga a la calle la próxima conversión. Un programa digno pero muy poco original.

J.G.V.





Esta versión comparte con la de Atari su escasísima originalidad y su típico desarrollo.

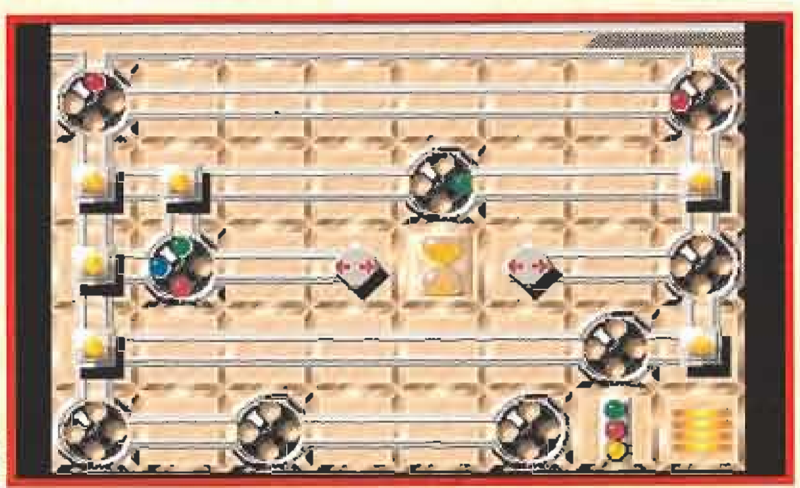
SPECTRUM

Una buena versión cuyo único problema es su escasa originalidad. En gráficos, movimientos y adicción cumple con lo esperado. Un clásico arcade de acción recomendado para los que juegan conversión tras conversión sin aburrirse.

Una idea increíblemente divertida

LOGICAL

Dentro de la continua avalancha de lanzamientos con los que las compañías de software nos sorprenden día a día se pueden encontrar títulos de muy variadas características, desde arcades a aventuras gráficas, pasando por licencias o conversiones. Sin embargo, lo que realmente es difícil de encontrar son programas capaces de reunir en su desarrollo elementos tan imprecindibles como jugabilidad y originalidad.



Parece mentira pero sólo con una pantalla rectangular, un pequeño número de canales y unas piezas multicolores podemos quedarnos totalmente enganchados.

«Logical» es probablemente una de las más interesantes adaptaciones del «Tetris».

Olvídate del tiempo límite, actuando con calma es posible avanzar hacia los niveles superiores.

- **RAINBOW ARTS**
- Disponible: **C64, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**

Rainbow Arts, una de las pocas compañías no anglosajonas que ha conseguido integrarse con éxito en el mercado del video-juego, acaba de sorprendernos precisamente con uno de esos escasos lanzamientos que reúnen en un todo los elementos anteriormente mencionados. Su nombre es «Logical», y aunque su desarrollo no deja de ser totalmente innovador y muy peculiar, lo cierto es que resulta perfectamente englobable dentro de la escuela capitaneada por «Tetris» y todos los juegos tipo "puzzle".

De hecho, nuestro cometido consiste en colocar estratégicamente pequeñas esferas de colores, siguiendo unas normas específicas, de las cuales precisamente vamos a pasar a hablar seguidamente.

A todo color

La configuración de la pantalla en cada uno de los 99 niveles que componen el juego es, si bien variable en su disposición, similar en cuanto a los elementos principales que la componen: un tablero rectangular, diferentes canales que lo surcan (entre ellos uno principal situado en la zona superior atravesándola horizontalmente), y un número variable de ruedas giratorias inter-comunicadas entre sí por los canales, y con cuatro orificios en su interior.

Nuestra labor es bien sencilla, eliminar cada una de estas ruedas. Para conseguirlo todo lo que tenemos que hacer es trasladar a través de los canales cuatro piezas del mismo color y situarlas en cada uno de sus cuatro orificios; hecho esto las piezas desaparecerán, los orificios cambiarán de color y la rueda quedará eliminada. De todos modos podremos seguir utilizando la rueda para conducir nuevas piezas hacia otro lugar.

Todo este proceso se realiza de la siguiente forma. Como ya hemos dicho existe un canal principal en la zona superior de la pantalla; por él aparecen las sucesivas piezas. Éstas comenzarán a moverse de izquierda a derecha y entrarán en el orificio de la primera rueda que encuentren en su camino (siempre claro está que éste no esté ya ocupado, en cuyo caso pasarán de largo). En nuestra mano, haciendo uso del ratón, queda la posibilidad de, o bien hacer girar las ruedas como nos interese, o bien hacer que una pieza determinada se mueva hacia el canal situado junto a ella, lo cual nos permite desplazar fácilmente las piedras coloredas de una rueda a otra.

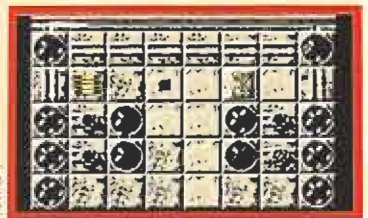
Básicamente este mecanismo (que realmente resulta mucho más facil de entender con el juego delante que explicándolo con palabras) es el que rige el desarrollo, si bien existen toda una

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Trata de no obsesionarte con eliminar una rueda concreta; es mucho más positivo trabajar globalmente y tratar de rellenar poco a poco todas las ruedas. Con algo de paciencia y habilidad lo lograrás sin demasiados problemas.***
- ***Resulta aconsejable en pantallas con zonas muy dificultosas concentrarnos primero en ellas, y dejarnos para el final las ruedas de más fácil acceso, esto nos permitirá avanzar hacia nuevas pantallas.***



Mientras la última pieza avanza por la zona superior sin acceso, podemos pensar nuestro próximo paso.



¿Qué está tirado? Inténtalo primero y luego cuéntanos si tiene o no más miga de lo que parece.

serie de detalles adicionales que vienen a añadirle aún más emoción e interés. Por ejemplo, disponemos de tiempos limitados tanto para completar cada pantalla, como para hacer que cada nueva pieza abandone el canal principal.

También es de suma importancia la continua aparición, a medida que cambiamos de nivel, de nuevos elementos, como canales de dirección unica, válvulas que sólo permiten el paso a piezas de cierto color o que alteran el color de las que por ella pasen o tele-transportadores que comunican entre sí diferentes zonas.

Incluso como sorpresa de última hora se nos promete la concesión de un "password" como recompensa por completar los 99 niveles, gracias al cual podremos acceder a un editor destinado a permitirnos diseñar nuestras propias pantallas.

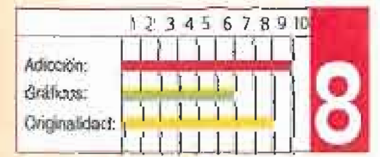
Lógicamente divertido

En nuestra modesta opinión «Logical» es una de las mejores secuelas surgidas a la estela de «Tetris», tanto por su elevada originalidad, como por su increíble adicción y jugabilidad.

El juego está además perfeccionado hasta en sus más mínimos detalles, e incluso factores que podrían considerarse secundarios como la música o los efectos sonoros ofrecen también una elevada calidad.

No nos extrañaría nada verle desfilar pronto por los salones recreativos haciéndole la competencia al propio «Tetris».

J.E.B.



Pura extravagancia

FLIP-IT & MAGNOSE



Los programadores del juego han resucitado la idea que dio vida a un arcade histórico «Sly vs Spy».

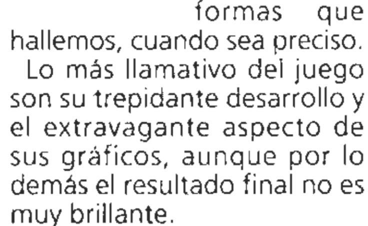


Pon en primera línea tu peor mala idea e intenta jugársela en cada pantalla a tu compañero de aventuras.

IMAGE WORKS
Disponible: **ATARI , AMIGA**
V. Comentada: **AMIGA**

Parece ser que el programador que ha realizado este «Flip-It & Magnose» para Image Works se debió pasar en su momento muchas horas totalmente enganchado con el «Spy vs. Spy», porque aunque el juego no llega a ser una copia descarada sí que resulta todo un homenaje al estilo y desarrollo de aquel curioso juego editado, hace ya algunos años, por la desaparecida Beyond.

Por si alguno no lo recordáis o simplemente os habéis subido al tren del video-juego a última hora y ni siquiera llegastéis a conocerlo, os diremos que «Spy vs. Spy» era un arcade muy particular en el que dos espías intentaban conseguir la misma misión simultáneamente, por lo que a cada instante se atacaban y agasajaban mutuamente con todo tipo de faenas. Cada jugador, –podían competir entre sí dos personas o sólo una contra el ordenador–, disponía de su propia zona de juego, aunque los decorados, por estar recorriendo la misma zona estaban compartidos.


Su trepidante desarrollo y los extravagantes gráficos son los puntos mejor tratados del juego.

Exactamente eso es lo que nos ofrece «Flip & Magnose»: una lucha continua, esta vez entre los dos extravagantes habitantes de Marte que dan nombre al juego, para conseguir ser los primeros en completar los pasos necesarios para acceder al siguiente nivel, teniendo en cuenta que existen seis diferentes.

En general nuestro cometido es recolectar agua y trasladarla hasta nuestra nave. Para ello tendremos que conseguir primero que los habitantes de cada zona, los únicos que nos la pueden facilitar, nos la entreguen, y eso sólo será factible si a cambio les damos un objeto concreto que debemos averiguar.

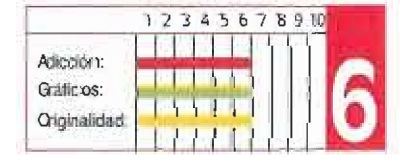
Estos objetos se hallan repartidos por el mapeado, y aunque recogerlos es sumamente sencillo contamos con el grave inconveniente de que sólo podemos transportar cuatro a la vez, lo cual nos complica notablemente .

Otros factores que terminarán de hacernos la vida imposible son, por una parte, la existencia de una cantidad limitada de tiempo para completar cada nivel, y sobre todo el hecho de que tanto a Flip-It como a Magnose les está permitido colocarse trampas mutuamente, y en general fastidiarse tanto como les sea posible. La zona de juego es un conjunto vertical de pantallas, por las que es posible moverse de arriba hacia abajo y viceversa, saltando a través de las plataformas que hallemos, cuando sea preciso.

Lo más llamativo del juego son su trepidante desarrollo y el extravagante aspecto de sus gráficos, aunque por lo demás el resultado final no es muy brillante.

El juego es bastante caótico, los gráficos de los personajes son demasiado pequeños, y en general no logra captar la atención del jugador. A los fanáticos del «Spy vs. Spy» les permitirá reverdecer viejos laureles, pero a los demás les resultará probablemente bastante desmotivante.

J.E.B.



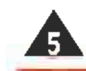


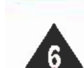
 **MERCS**
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St , Amiga, Pc)*

 **TOUR 91**
TOPO *(Spectrum, Amstrad, Msx, Pc)*

 **PREHISTORIK**
TITUS *(Atari St, Amiga)*

 **BRAT**
IMAGE WORKS *(Atari St, Amiga)*

 **LOGICAL**
RAINBOW ARTS *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **CRIME WAVE**
U.S.GOLD *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **LEMMINGS**
PSYGNOSIS *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **SILENT SERVICE II**
MICROPROSE *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **TOKI**
OCEAN *(Spectrum, Atari St, Amiga)*

 **ARACNOFOBIA**
TITUS *(Pc)*

 **CHUCK ROCK**
CORE DESIGN *(Atari St, Amiga)*

 **LA PULGA 2**
OPERA *(Spectrum, Amstrad, C64, Msx, Pc)*

 **SWIV**
STORM *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*

 **F29 RETALIATOR**
OCEAN *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF & COURSE DESIGN**
ACCOLADE *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **POWERMONGER**
BULLFROG *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **EXTERMINATOR**
AUDIOGENIC *(Spectrum,Amstrad,C64, Atari, Amiga, Pc)*

 **EXTREME**
DIGITAL INTEGRATION *(Spectrum, Amstrad, C64)*

 **ARMOUR GEDDON**
PSYGNOSIS *(Atari St, Amiga, Pc)*

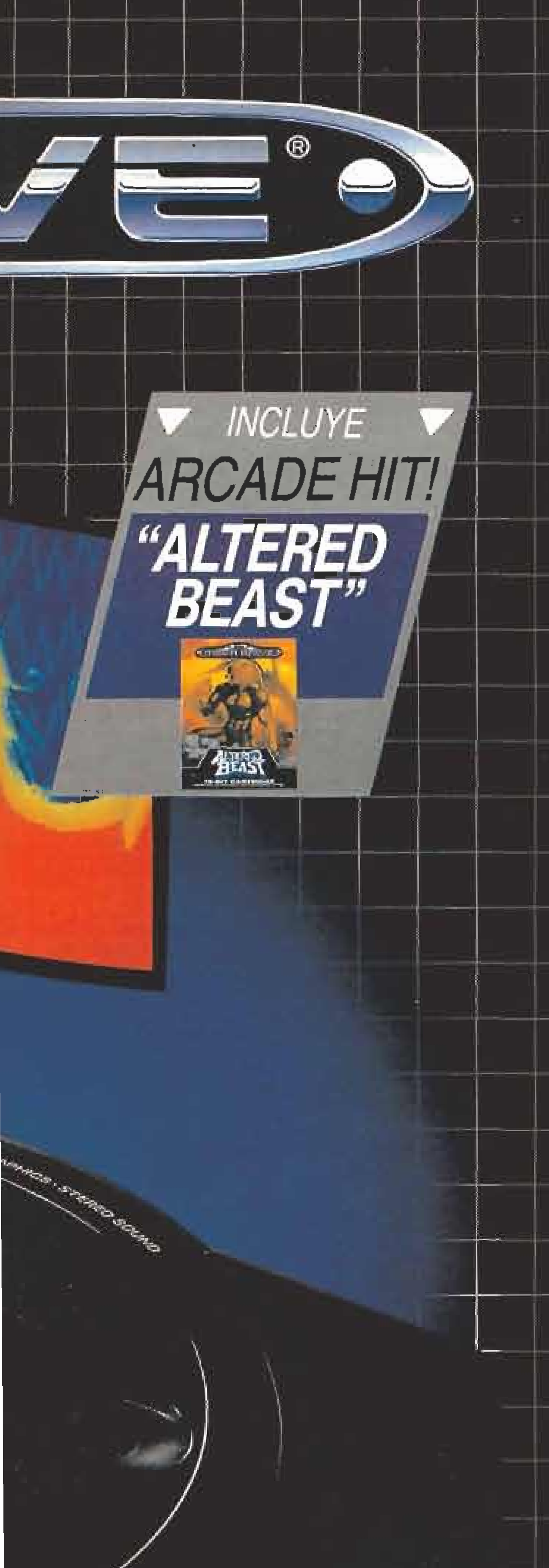
 **LOOPZ**
AUDIOGENIC *(Spectrum, Amstrad, C64, ST , Amiga, Pc)*

Como podéis observar, nuestras mensuales listas de Recomendados para 8 y 16 bits pasan a partir de este mes a unificarse en una única lista de 20 títulos que igualmente responde a los criterios subjetivos de nuestra redacción y nunca a estimaciones de ventas. Con ellos esperamos no sólo adecuarnos a la actual distribución de nuestras páginas de Punto de Mira, sino también a la propia situación y tendencia del mundo del software.



SEGA
MEGA DRIVE
ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES
AHORA SOLO
29.900 Ptas.
SEGA
TRIGGER
ON
POWER
OFF
VOLUME
RESET
16-BIT
POWER
ON
SEGA
Una nueva dimensión

La video-consola Definitiva



Definitiva en tecnología

Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.

Super Thunder Blade

Definitiva en gráficos

Sólo comparables a los de las mejores máquinas recreativas.
Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.

Ghouls'n Ghost

Definitiva en sonido

En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!

Basket Ball

Definitiva en juegos

¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).

Golden Axe

Definitiva en todo

No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño super, mando de control ergonómico, el fabuloso juego "Altered Beast" de regalo y la garantía de Sega.

¡No lo pienses más!

Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.

Last Battle





en videojuegos

SEGA® from Virgin



Distribuidor en España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE SOFTWARE, S. A. Serrano, 240. 28016 MADRID



Un arcade de altos vuelos

SILENT SHADOW

- TOPO SOFT
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, EGA y VGA**



La opción de dos jugadores nos permitirá sacarle todo su jugo a este arcade histórico del software español.

Tras el éxito de «La Espada Sagrada» en su versión Pc, Topo Soft continúa ofreciéndonos nuevas adaptaciones de sus antiguos programas en ocho bits. Ahora le ha llegado el turno al ya mítico «Silent Shadow», un arcade que apareció cuando, mes arriba, mes abajo, veía la luz el Spectrum +3.

«Silent Shadow» es un arcade rápido y adictivo por el que no parece haber pasado el tiempo. Topo, consciente de que su programa tiene tanta o más categoría que muchos lanzamientos actuales, ha decidido hacer una nueva versión para Pc.

El juego es absolutamente idéntico al original para Spectrum. Cuenta con las mismas opciones que tenía entonces e incluso las pantallas son las mismas, aunque aprovechando la calidad que da una tarjeta VGA, sin dejar de lado la lograda versión para CGA.

«Silent Shadow» tiene adicción y si alguna pega se le puede poner es que es demasiado difícil, pero claro, el original tampoco era precisamente sencillito.

Con este programa damos la bienvenida a una iniciativa que muchas otras compañías podrían hacer suya. Hay muchos juegos que deberían ser rescatados del olvido y merecen algo más que permanecer en el cajón sólo porque hemos cambiado de ordenador. Bien por Topo.

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

Bienvenidos a la era de la digitalización

CRIME WAVE

Marcar una era o crear un nuevo estilo es, probablemente, el sueño dorado de la mayoría de los lanzamientos que se asoman mes a mes a las pantallas de nuestros ordenadores, si bien obviamente sólo unos pocos privilegiados lo consiguen. «Crime Wave», la última creación de U.S.Gold, está, si mucho no nos equivocamos, a punto de convertirse en uno de ellos.



Los programadores de Access han logrado introducir las más sofisticadas técnicas de tratamiento gráfico en un arcade de sencillo desarrollo.

- ACCESS/U.S.GOLD
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T gráficas: **TANDY, EGA, VGA**

Pongámonos por un momento en el papel de un programador de una compañía de software de renombre, y supongamos que se nos encarga dar forma a un juego que revolucione totalmente la tendencia vigente de creación dentro del mundo del video-juego: juegos de estrategia, R.P.Gs, arcades, vídeo-aventuras, aventuras gráficas... ¿pero no se ha inventado ya todo y se le han dado mil vueltas a los mismos esquemas durante años? ¿qué se puede hacer a estas alturas para sorprender a usuarios que ya han visto todo tipo de maravillas en sus ordenadores?

Puede que vosotros no tengáis la respuesta a estos interrogantes, pero en U.S.Gold ha habido una mente lo suficientemente inquieta para plantear una solución nada desdeñable y a la vista de los resultados sumamente atractiva: aplicar todos los adelantos y todas las mejoras de las nuevas máquinas a los clásicos juegos de toda la vida, dotándolos de un aspecto inédito.

Cámaras, acción...

¿Qué es por tanto lo que nos ofrece «Crime Wave» que no tuvieran otros juegos? Fácil respuesta, coger un arcade estilo «Narc» o «Jail Break» –de hecho el juego los recuerda notablemente en su desarrollo–, y añadirles una increíble secuencia de presentación con música y gráficos digitalizados, secuencias de vídeo animadas también digitalizadas, e incluso puestos a digitalizar ¿por qué no hacer lo propio con los decorados de fondo y con los personajes que aparecen en el juego?

Dicho de otra forma, U.S.Gold ha cogido la cámara de vídeo, ha grabado varias escenas con actores contratados para tal fin, ha echado mano de sofisticados escaners y digitalizadores y ha introducido las imágenes en un ordenador, para que formen parte de un juego que, aún repitiendo viejos esquemas, rompe los moldes establecidos dentro del mundo de los arcades.

El resultado de ello es un juego tremendamente espectacular, por momentos tan realista como una película, y que encima conserva la misma adicción y trepidante desarrollo de cualquier buen arcade... hay que quitarse el sombrero, no cabe duda.

Cuate, aquí hay rescate

Nuestro cometido principal en el juego, además de enfrentarnos contra cientos de peligrosos maleantes, es rescatar a la bella hija del presidente de la nación, secuestrada por un peligroso terrorista a las órdenes de un intrigante y enigmático malhechor, King Pin.



El juego esconde un arcade clásico en el que debemos enfrentarnos a un sinfín de enemigos.



Nuestro principal objetivo es rescatar a la hija del Presidente de la nación secuestrada por un grupo terrorista.

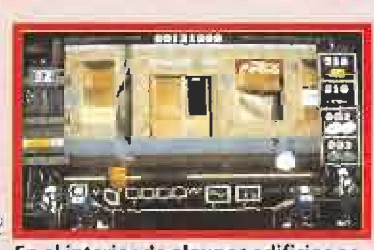
Espectaculares secuencias de presentación digitalizadas ambientan el juego a la perfección.

Para ello tendremos que atravesar una serie de fases de "scroll" horizontal, por las que transitan nuestros enemigos atacándonos de una forma masiva y continuada. Podemos defendernos de ellos de diferentes formas, principalmente disparándoles con nuestra pistola o con nuestro lanzallamas –por cierto, la forma en que los enemigos saltan por lo aires en pedazos destrozados y carbonizados es sencillamente espeluznante–, pero también, y teniendo en cuenta que el armamento no es inagotable, es conveniente que aprendamos a parapetarnos tras cualquier cosa que encontremos o a esquivar sus ataques.

Disparando a las cajas que se encuentran repartidas por las calles podremos acceder a muchos objetos que esconden en su interior, como vidas, energía extra o munición de repuesto para nuestra pistola y lanzallamas.

También podremos recoger drogas o dinero, que únicamente servirán para añadir una nada despreciable cantidad de puntos a nuestro marcador.

Por último, nos queda la posibilidad de acceder al interior de algunos edificios, donde además de diferentes ingenios electrónicos destinados a minar nuestra energía, encontraremos los objetos ya mencionados.





En el interior de algunos edificios encontraremos objetos que esconden en su interior vidas, energía y armas.

Lo mejor está por venir

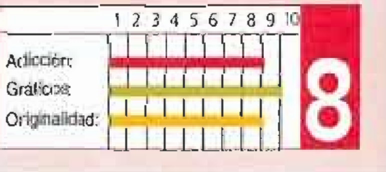
«Crime Wave» es un programa increíble a nivel técnico, en el que se han aprovechado al máximo la rápidez y capacidad de los nuevos ordenadores. No conformes con eso incluso los menús de selección, sus diferentes posibilidades y cualquier otro detalle que se nos ocurra, por insignificante que sea, está cuidado al máximo.

La única pega que es posible sacarle es que tal vez su desarrollo podría haber sido algo más variado, incluyendo también algo de estrategia, para complicarnos más las cosas. Suponemos que con el tiempo todo llegará, y que muy pronto U.S.Gold acabará por utilizar la misma concepción técnica de «Crime Wave» con un juego más complejo y brillante.

J.E.B.

CONSEJOS y TRUCOS

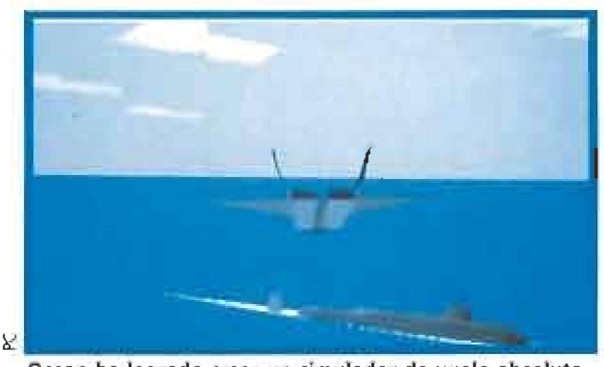
- *La cantidad de munición disponible para tu lanzallamas es siempre muy inferior a la de tu pistola; reserva por tanto su uso a situaciones límite, como por ejemplo verte totalmente rodeado de enemigos.*
- *Si estás a punto de perder tu última vida y pasas por delante de alguna casa no te lo pienses, entra. Tal vez consigas un par de vidas extras.*



En los límites de la perfección

F-29 RETALIATOR

- OCEAN
- Disponible: **PC, ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T. gráficas: **EGA, VGA**



Ocean ha logrado crear un simulador de vuelo absolutamente innovador con un nivel de calidad muy alto.

Podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que el movimiento os dejará boquiabiertos.

Si habéis leído el titular de este comentario estaréis pensando que nos hemos vuelto locos o que no hablamos del mismo programa que vió la luz el año pasado para Atari y Amiga. Pues no nos hemos vuelto tarumbas y además sí es el mismo juego, pero con unas mejoras que nadie se esperaba y que le convierten en algo absolutamente inusual y diferente. ¡Vamos allá!

«Flight Simulator» de Microsoft fue el primer simulador editado para Pc y compatibles. Desde el momento que la primera versión apareció en el mercado casi todos los programas que querían que nos sintiéramos como lo haríamos frente a los mandos de un avión real tenían que tomarle como modelo. Eso sí, había diferencias entre unos y otros, como el uso de tarjetas gráficas más avanzadas, empleo de sistemas de polígonos sólidos en 3D, etc.

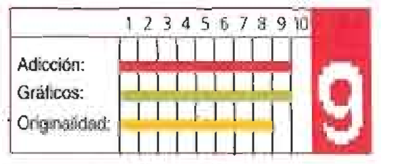
Ocean, que nunca antes había destacado en la producción de simuladores, el año pasado anunció un programa que, en sus propias palabras, revolucionaría el mercado. Era el «F-29 Retaliator». Cuando vimos las versiones Amiga y St, todos exclamamos: "Muy bueno, pero tampoco es para tanto". Ahora deberíamos mordernos la lengua porque la auténtica revolución ha llegado con la versión Pc.

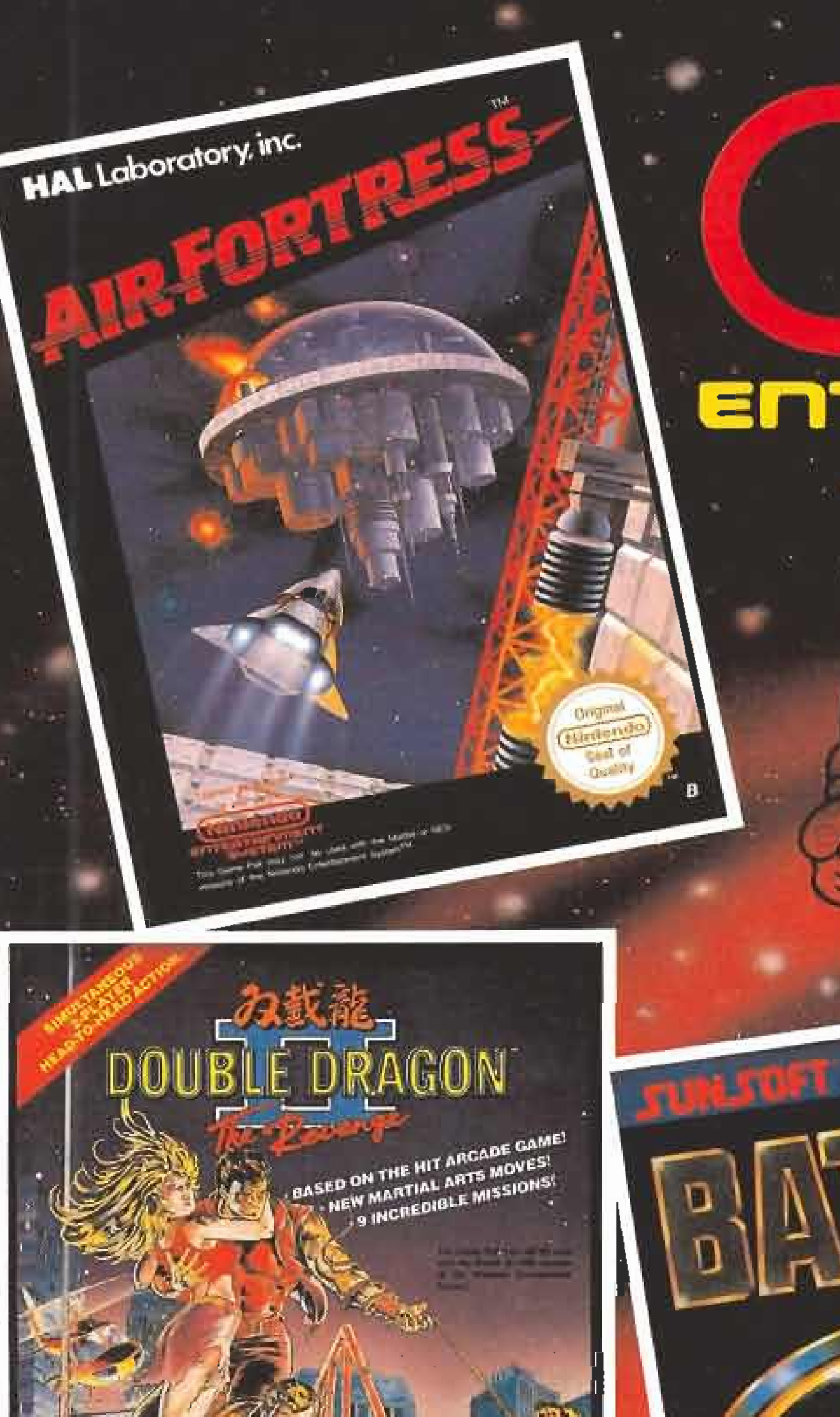
La verdad es que el juego tiene, con diferencias mínimas, las mismas opciones que en los otros dieciséis bits. Aún más, si guardáis los números anteriores de la revista y buscáis el comentario que en su día dedicamos al programa no verán nada distinto en las imágenes tomadas de las pantallas. Quizás, y debido a la mayor resolución de la tarjeta VGA de Pc, aprecien algo más de calidad. Sin embargo, la auténtica novedad radica en la suavidad y velocidad con la que se mueven todos y cada uno de los gráficos del juego. Verdaderamente asombrosa. Por más que hemos intentado buscarle defectos a la rutina, muchos objetos en pantalla, procesadores lentos..., no hemos sido capaces de encontrar ningún fallo.

Es increíble, y lamentablemente todavía no se han inventado las revistas con imágenes en movimiento para que podáis apreciar como cambia el programa con esta innovación técnica. No mentimos si os decimos que parece casi sacado de los sistemas de Imagen Virtual.

¿Cómo lo han conseguido?, os preguntaréis. Simple, puro código máquina, sistemas de gráficos en ray tracing y muchas horas de trabajo. El resultado merece la pena. Han abierto una puerta que va a obligar a otras compañías que realizan simuladores para pc a replantearse su estrategia y sus técnicas porque a partir de ahora el modelo a tomar se llama «F-29 Retaliator». Y no es broma, porque desde el momento en que el juego esté en la calle existirá la perfección. Un enorme y merecido sobresaliente para los programadores de esta conocida compañía británica por haber creado un programa así.

J.G.V.

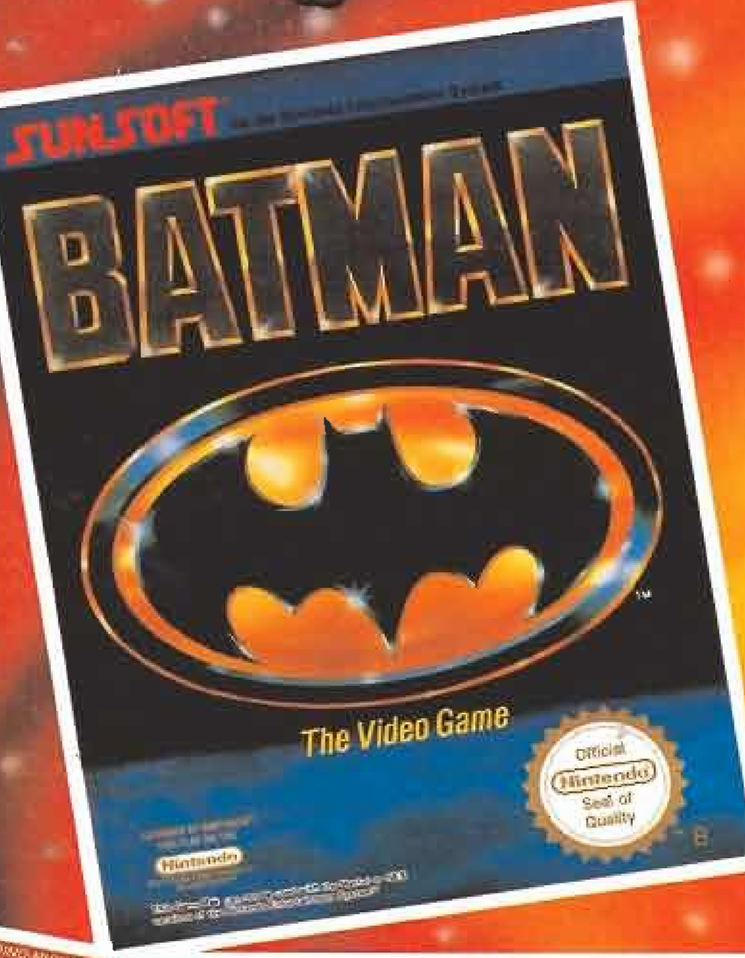


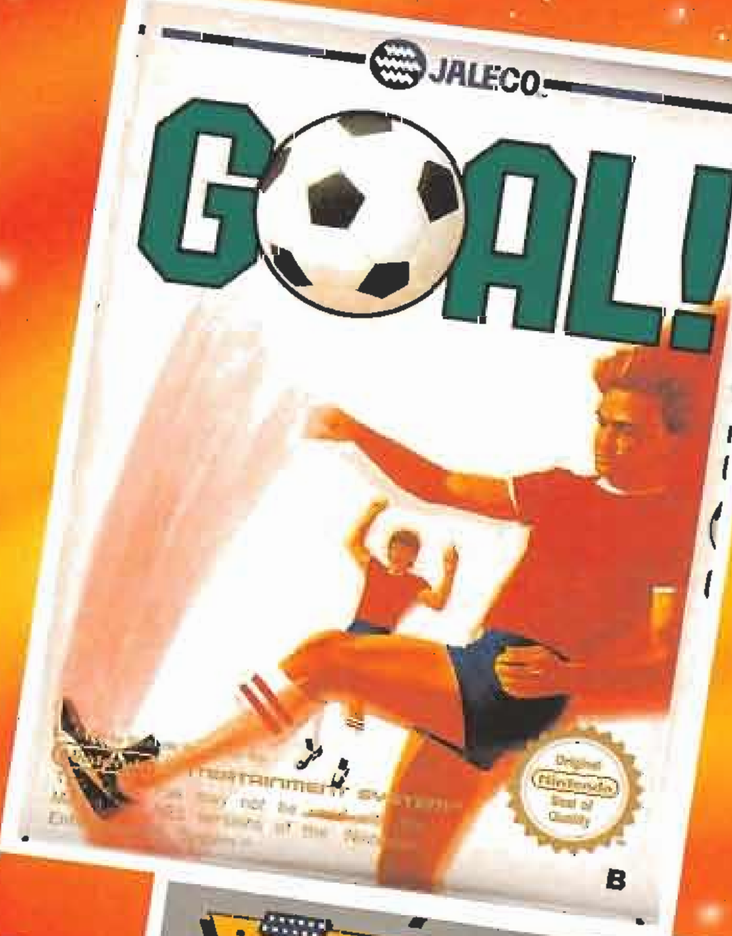


Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

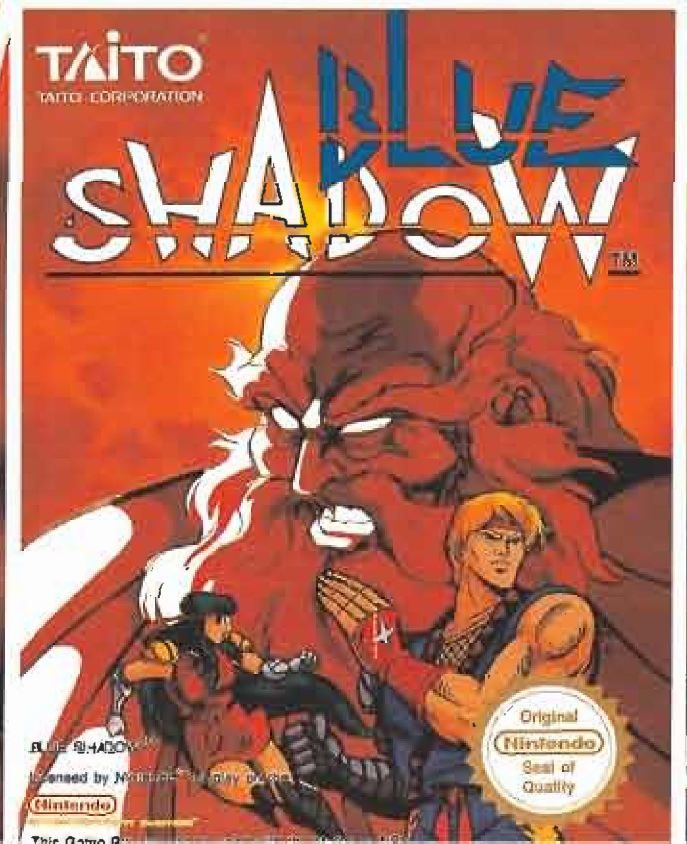
Descubre una galaxia de apasio



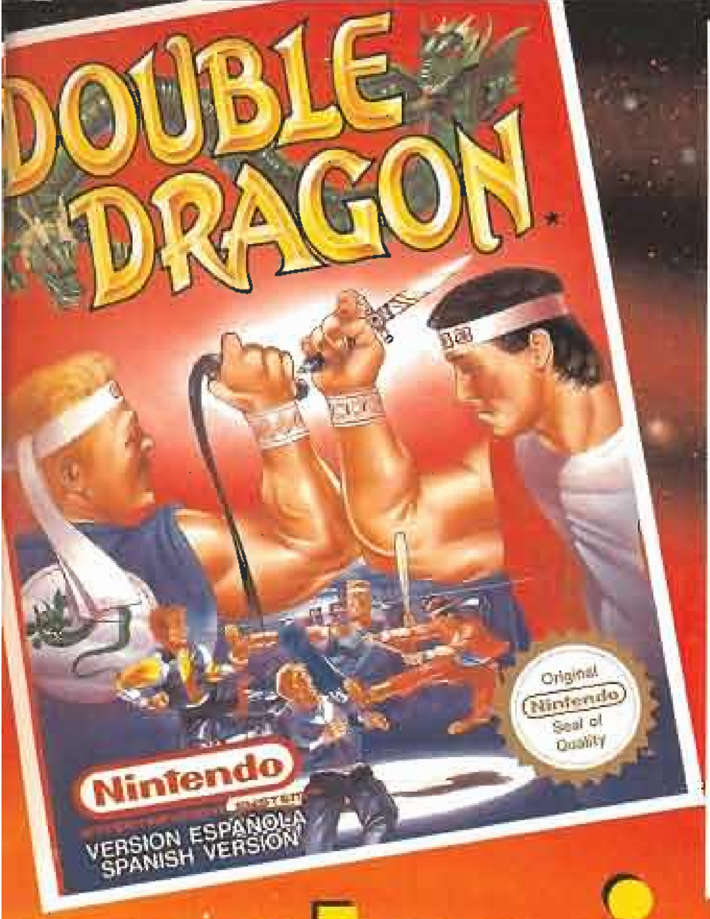


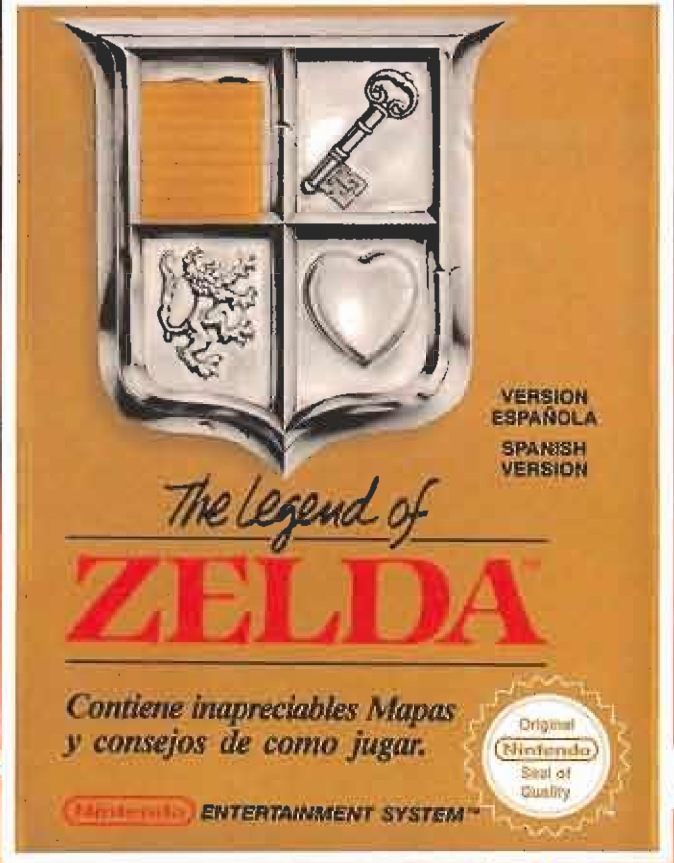
DOUBLE DRAGON II The Revenge
SIMULTANEOUS 2-PLAYER HEAD-TO-HEAD ACTION
BASED ON THE HIT ARCADE GAME!
NEW MARTIAL ARTS MOVES!
9 INCREDIBLE MISSIONS!
AKLAIM
Original Nintendo Seal of Quality





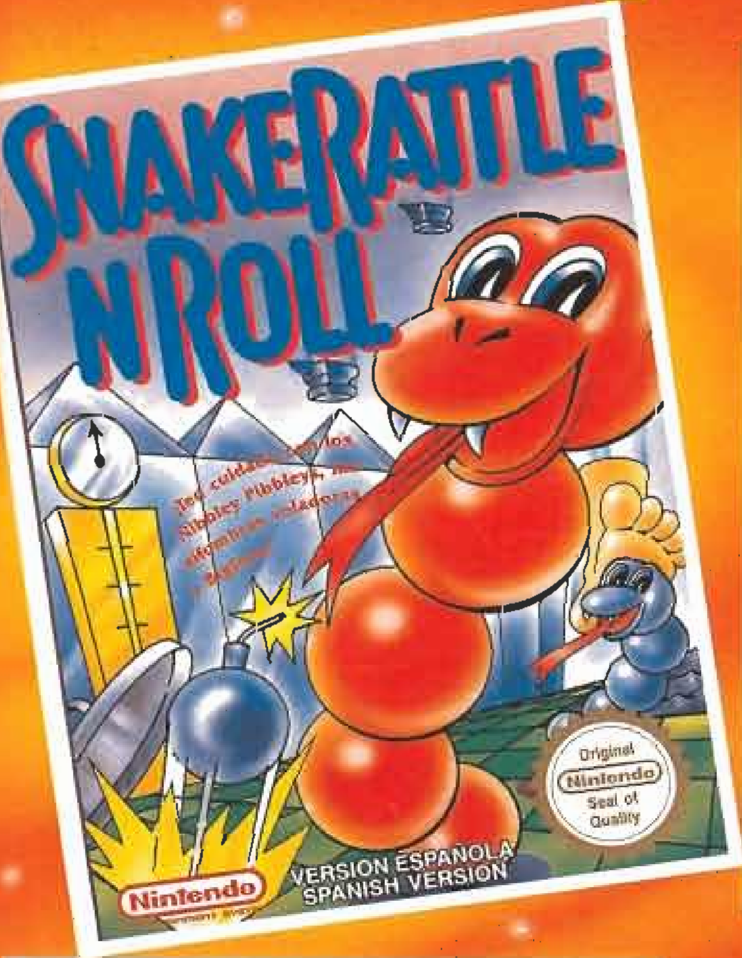


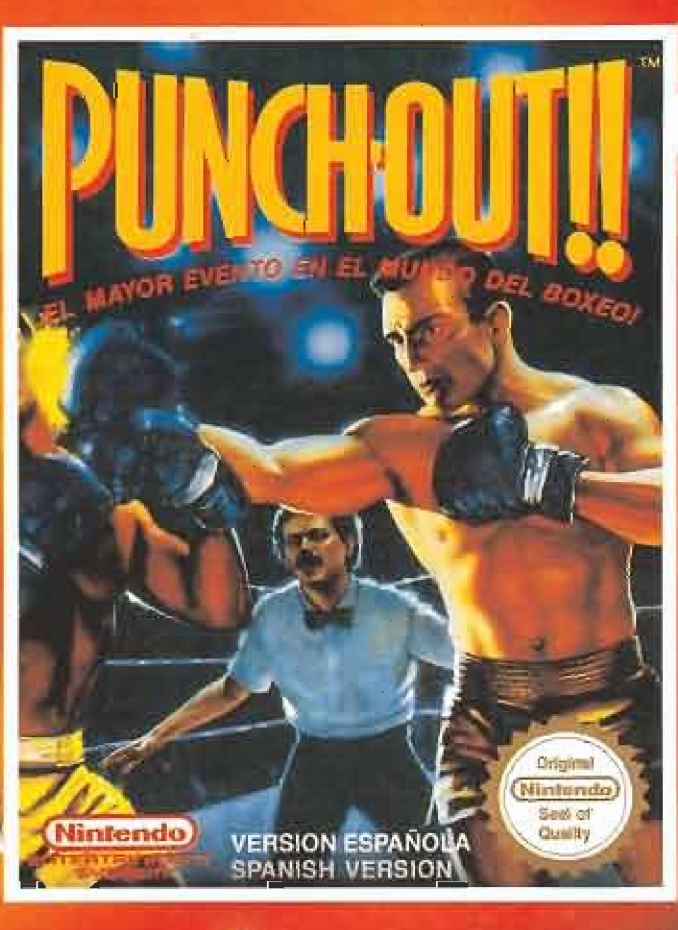


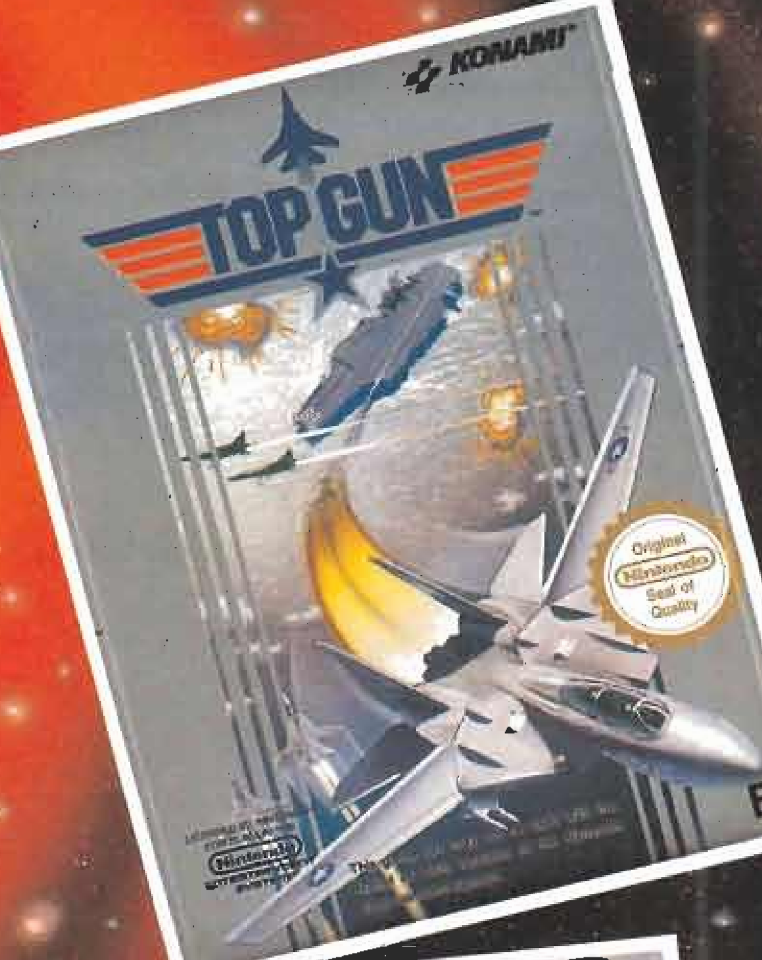


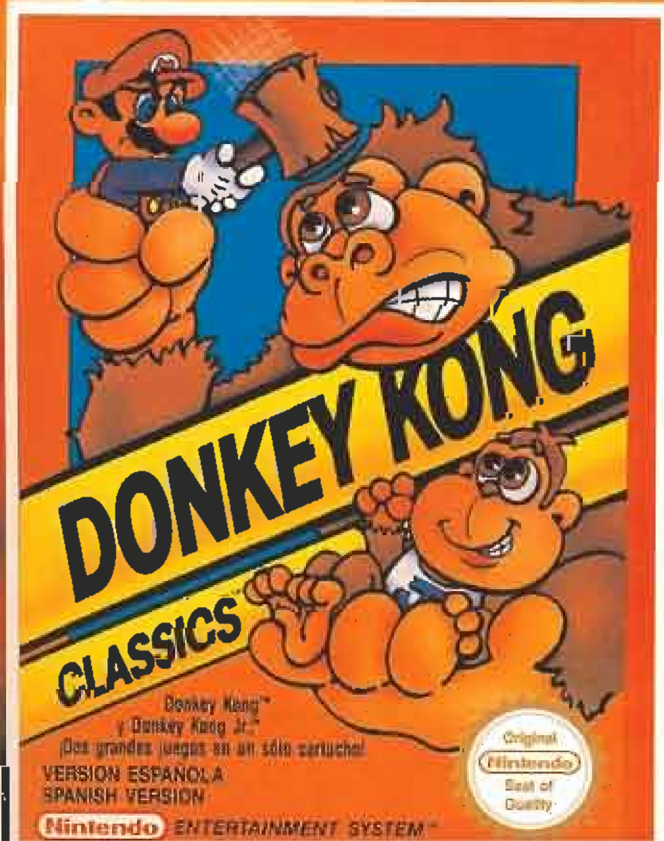


nantes juegos !!





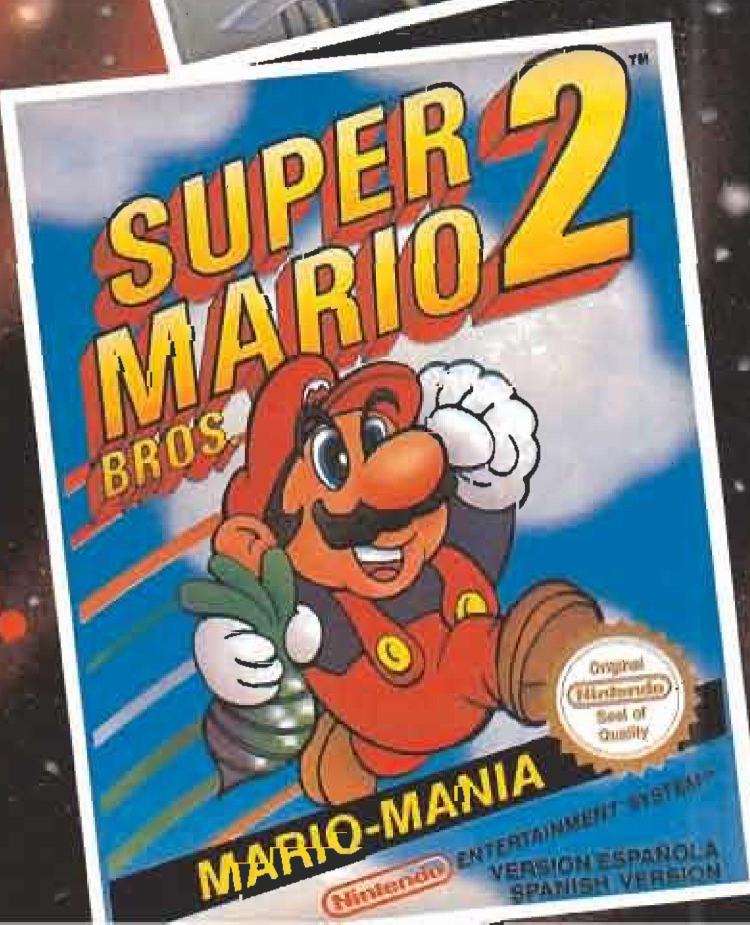




DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
POR NINTENDO
PARA ESPAÑA



ANICETO MARINAS, 92, BAJO.
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74.
Fax: 248 24 63





Directo al hoyo

JACK NICKLAUS
UNLIMITED GOLF AND COURSE DESIGN



La calidad del programa es indiscutible aunque tal vez acuse una discreta falta de originalidad.



Pocos juegos de golf permiten diseñar nuevos circuitos en 3D de una forma tan sencilla.

- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA**

Juegos de golf hay muchos, pero pocos habréis visto más completos que éste que acaba de lanzar Accolade. No en vano lleva el nombre de uno de los monstruos sagrados del deporte, Jack Nicklaus, y, hacednos caso, este hombre no permite que sus apellidos los use un juego del montón.

«Jack Nicklaus' Unlimited Golf» utiliza, en su versión más alta, más de doscientos colores simultáneos en pantalla, y ese detalle se nota desde que termina la carga del juego. El programa incluye una tremenda variedad de opciones que nos va a permitir modificar fácilmente cualquiera de sus parámetros.

Primero llega la elección del número de jugadores,- en el modo de un jugador el ordenador se encargará de manejar a vuestro contrincante-, y la modalidad de partido, el nivel de dificultad, el circuito, entre los dos que vienen prediseñados y las condiciones atmosféricas.

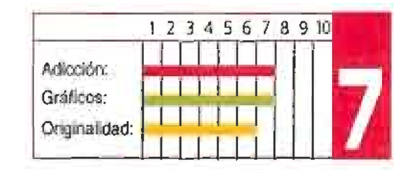
Una vez que la partida dé comienzo veremos a nuestro jugador de espaldas y en la parte inferior de la pantalla los indicadores del tipo de palo, fuerza y dirección del viento y distancia al hoyo. A la izquierda aparecerá una barra en la que podremos controlar, mediante dos pulsaciones la fuerza y el ángulo con que lanzamos la pelota hacia el green. Todo el programa está concebido en imágenes de tres dimensiones, lo que es habitual en este tipo de juegos en los últimos años, e incluso podremos elegir la perspectiva que queramos del campo o examinar la repetición de nuestro último disparo desde un ángulo diferente al utilizado para la jugada.

Lo que verdaderamente diferencia «Jack Nicklaus' Unlimited Golf and Course Design» de sus más directos competidores es el potente editor que incorpora para diseñar nuestros propios circuitos, que en España se comercializa junto con el juego, cosa que no ocurre en otros países donde el editor debe adquirirse como una ampliación independiente. Quizás necesites algunas horas para llegar a comprender correctamente su funcionamiento pero gracias a la perfecta traducción al castellano de su completo manual y con un poquillo de práctica tendrás diversión para rato.

Accolade nos presenta un programa exhaustivo y terriblemente completo. Posee todas las características que hacen atractivo un simulador de golf. Sin embargo tampoco podemos calificarle de original ya que, como hemos comentado, ha tomado casi todas sus opciones de otros juegos. ¿Eso es malo? Probablemente no; todos sabemos que un simulador de coches no puede ser muy diferente a otro simulador de coches, por poner un ejemplo, y por esa misma regla un programa de golf tendrá un enorme parecido con otros juegos basados en el mismo deporte.

De cualquier forma «Jack Nicklaus's Unlimited Golf and Course Design» tiene un elevado nivel de calidad, típico de los programas de Accolade y no defraudará a ninguno de los que esperéis únicamente un completo simulador de golf.

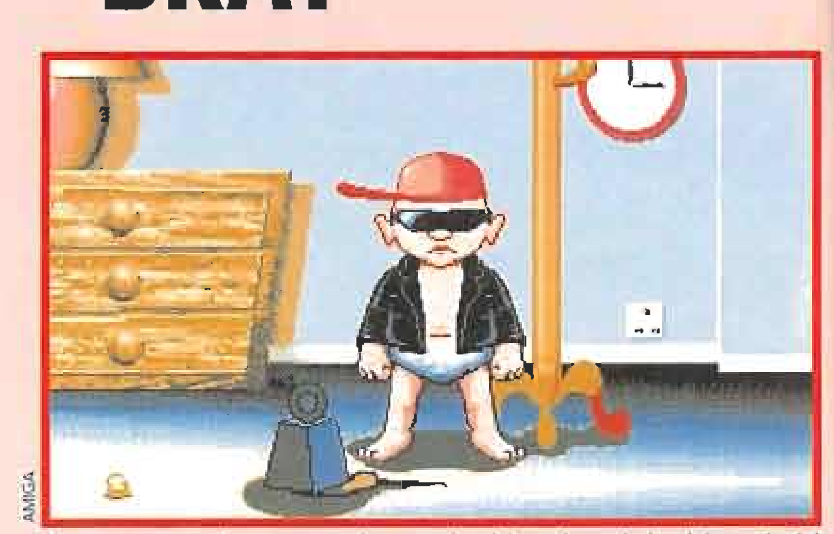
J.G.V.



Esos locos bajitos

BRAT

Probablemente muchos de vosotros no hayáis olvidado las divertidas travesuras de Jack The Nipper o del calvorota Herbert. Pues bien, agarraros al asiento porque está a punto de desembarcar un nuevo vendaval de escasa estatura pero elevada mala sombra: el inimitable Baby Nathan.



Nuestro protagonista nos trae a la memoria a héroes legendarios del mundo del software como el gamberro Jack the Nipper o Herbert, de la saga de Wally.

- **IMAGE WORKS**
- Disponible: **ATARI , AMIGA**
- V. comentada: **AMIGA**

Mucha atención video-maniacos porque estamos de enhorabuena. ¿Recordáis los comienzos de Image Works y sus primeros trabajos, como aquel fantástico «Bombuzal»? Hemos tenido que esperar mucho tiempo, pero de nuevo han destapado el frasco de las esencias para dar forma a un juego repleto de todos esos elementos indispensables para convertirse en todo un clásico: originalidad, jugabilidad, calidad técnica y unas cuantas gotas de sentido del humor. La fórmula mágica –que no secreta– para destacar por encima de todos sus competidores en el mercado.

Al otro lado del espejo

No, Baby Nathan –o Brat, como él prefiere ser conocido– no va a descubrir la parte oculta al otro lado del espejo, pero sí va a internarse en un mundo lleno de peligros y desconcertantes misterios ocultos en un lugar aún más inverosímil, su armario de juguetes. Cuando, llegado el anochecer, cambie su inocente "look" de chupete y pañales por el más atrevido e impactante de "chupa" de cuero, gafas oscuras y gorra de Beisbol, y cruce las puertas del enigmático armario habrá entrado en una fascinante aventura sin ticket de regreso en la que nosotros, interpretando el papel de su sufrido ángel de la guarda vamos a acompañarle resignadamente.

Como "criaturita indefensa" que Brat es necesitará de alguien que guíe sus pasos y cuide de él, labor que como ya hemos dicho ha recaído precisamente sobre nosotros. Ahora bien, ¿cómo tenemos que hacerlo? Muy sencillo, haciendo uso de una serie de iconos situados en la parte derecha de la pantalla, gracias a los cuales podemos tanto dirigir a Brat en la dirección que deseemos, como ayudarle a superar obstáculos y trampas destinadas a acabar con su tierna existencia.

Este sistema, –que en cierta forma recuerda al creado por Psygnosis para «Barbarian» y «Obliterator»–, presenta la peculiaridad de que lo que tenemos que hacer exactamente es recoger los símbolos contenidos por los iconos y colocarlos en la pantalla, ya que la única forma de que Brat los obedezca es que camine sobre ellos. Por ejemplo si nuestro mocoso héroe camina en dirección diagonal hacia abajo a la derecha y se topa con una flecha situada en dirección diagonal izquierda, girará noventa grados sobre sí mismo y continuará sus pasos en esa nueva dirección.

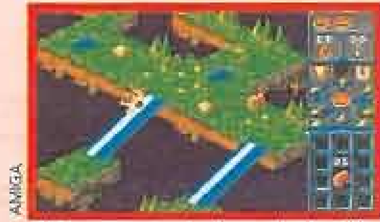
Es importante destacar que no basta con que Brat pase junto a los símbolos, sino que necesariamente tiene que caminar sobre ellos, así como que cualquier descuido o error por nuestra parte seguramente nos costará que el pequeño Brat acabe por caer al vacío, lo cual equivaldrá a perder una de las tres vidas con que comenzamos.

Guía práctica del ángel de la guarda

La cantidad de posibles acciones que podemos realizar para guiar los pasos de nuestro imprudente pupilo es bastante ele-



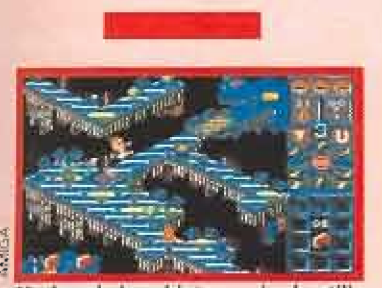
Casi con seguridad cualquier error nos conducirá al vacío con las lógicas catastróficas consecuencias.



El juego consta de doce niveles diferentes que garantizan el entretenimiento durante horas.

CONSEJOS y TRUCOS

- *No vamos a desvelaros todavía las claves para todos los niveles, pero sí las dos que os permiten acceder a las respectivas primeras subfases de «The Park Land» y «The Moonbase», allá van: NOKITAGO y MOKITEMO.*
- *«Brat» es un clásico juego de "ensayo y error". Aprende de tus propios fallos y subsánalos en la siguiente partida.*



Muchos de los objetos serán de utilidad evidente, mientras que otros nos complicarán considerablemente.



Los iconos situados en la parte derecha de la pantalla nos permiten guiar a Brat a lo largo del mapeado.

vada, sobre todo si tenemos en cuenta que en su periplo puede recoger diferentes objetos que una vez en nuestra posesión también podremos utilizar.

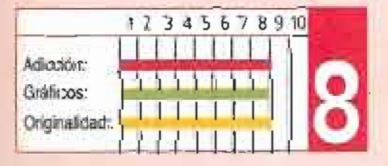
Además de las flechas que nos permiten cambiar la dirección de sus pasos, contamos con la ayuda de "Stops", que detienen a Brat hasta que le indiquemos lo contrario, borradores, con los que eliminar símbolos equivocados, "Stop scroll", que nos posibilitan detener unos instantes el constante scroll de la pantalla o "Inversores", que cambian de sentido el scroll algunos segundos. También encontraremos objetos de evidente utilidad como cartuchos de dinamita o puentes, y otros no tan evidentes, que sólo con nuestra astucia y algo de suerte emplearemos correctamente.

No me perderé este juego

No, por traviesos que seáis no vamos a castigaros a que copiéis cien veces esta frase, pero sí vamos a advertiros muy seriamente que no deberíais dejar pasar por alto un juegazo de este calibre.

Si a todo lo ya dicho, originalidad, jugabilidad, añadimos una excelente calidad técnica, y a esto a su vez le sumamos la inclusión de doce niveles diferentes de endiablada dificultad, el resultado final no es otro que un formidable arcade que no os podemos dejar de recomendar.

J.E.B.



En la cueva de las sorpresas

POOGABOO: LA PULGA II

- **OPERA SOFT**
- Disponible: **SPECTRUM, COMMODORE, CARTUCHO COMMODORE, AMSTRAD, MSX, PCW y PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, EGA, VGA**

Los más viejos del lugar aún recordamos con cariño uno de nuestros primeros juegos para Spectrum. Su nombre era «La Pulga» y fue uno de los pocos juegos que tuvo éxito fuera de nuestras fronteras. Opera Soft ha rescatado ahora el clásico para realizar su continuación.

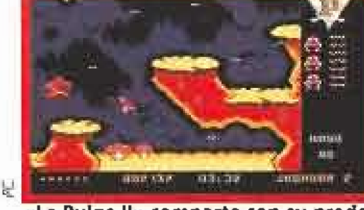
Uno de los grandes aciertos del programa original fue que su argumento, aparte de inédito, era terriblemente simple: una pequeña pulga, que únicamente podía desplazarse a saltos, debía salir de un oscuro y profundo agujero.

«Poogaboo» conserva de su antecesor el mismo sencillo guión y nuestra misión será similar: guiar a nuestro amigo hasta la salida del agujero. En él hay una serie de rocas colocadas aleatoriamente sobre las que podemos subir a base de saltos. Poogaboo puede saltar hacia delante, hacia atrás y hacia arriba, según el tiempo que mantengas pulsado el botón correspondiente a la dirección la altura del salto será mayor o menor.

Nuestro protagonista ha recibido de sus programadores un arma con la que podrá eliminar a casi todos los bichos que tenga a su alcance. Porque lo que todavía no os hemos dicho es que la caverna está plagada de criaturas con la única intención de devorarnos. Especialmente hay un dragoncillo volador que aparece en los momentos más inesperados y, ¡zas!, machaca a Poogaboo. Junto a él pululan arañas, moscas y numerosos insectos.

No penséis que tendréis todo el tiempo del mundo para salir al exterior de la cueva. Cada una de las fases, o sea cada caverna diferente, tiene un tiempo límite en el que debemos alcanzar la superficie. Un tiempo a todas luces insuficiente y que deberemos aumentar devorando las moscas que se acerquen a observarnos. A más moscas, más puntos de bonificación y más tiempo para terminar el nivel.

«La Pulga II» tiene poco más que contar. La verdad es que lo más destacable en el programa es la enorme similitud que tiene con su antecesor, una característica que es buena y a la vez mala. Buena porque aquel juego que nos volvió locos hace años era tremendamente adictivo y divertido, y mala porque la idea original ya tiene la friolera de un lustro y todos sabemos que hay arcades que no soportan el paso del tiempo.



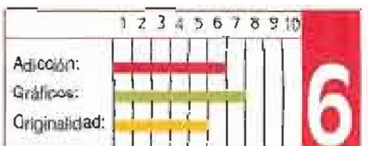
«La Pulga II» comparte con su predecesor su argumento y su sencillo desarrollo.



A lo largo de nueve fases diferentes nuestra protagonista hará frente a un sinfín de enemigos.

De cualquier modo Opera ha mejorado los gráficos de la primera parte del juego, ha pulido el movimiento que entonces era algo brusco y ha añadido algunas innovaciones. «Poogaboo: La Pulga II» difícilmente podría calificarse de original pero si tiene un buen nivel de calidad. Además es muy posible que muchos de vosotros ni siquiera hayáis llegado a ver el original, con lo que ahora tenéis la oportunidad de conocer un clásico que tiene a su favor el honroso intento de una compañía española para que «La Pulga» alcance el lugar de honor que le corresponde por derecho propio y que nunca debería haber perdido.

J.G.V.



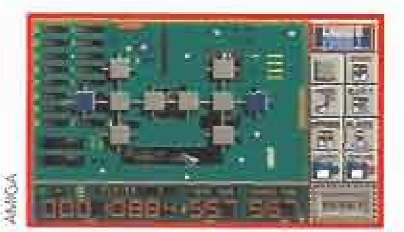


APB
Un loco juego de policías y ladrones. Persecuciones a alta velocidad, peligrosos arrestos y disparos en una chiflada acción animada. Ten cuidado: ¡el oficial Bob está tras tu pista!
TOOBIN'
Practica el Toobing con los mejores. Navega por los rápidos y comprueba los desafíos del agua para tener un día lleno de acción.
DRAGON SPIRIT
Abrete camino en los cielos en un frenético vuelo de locura y destrucción. Una misión a vida o muerte. La derrota o la victoria depende de tu habilidad. ¿Tienes el Espíritu del Dragón?
XYBOTS
El más reciente juego de doble acción y de pantalla dividida. Mantente por delante de los mortales robots. Acción definitiva para uno o dos jugadores.
HARD DRIVIN'
La simulación de coches definitiva. Experimenta los riesgos y emociones de unas carreras de coches tridimensionales y realistas.
TNT
COMPILATION
TENGEN
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI
DOMARK
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64

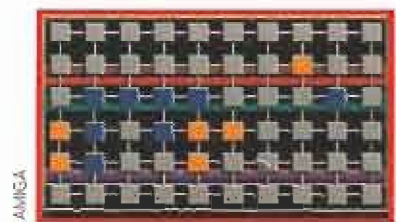


Un puzzle más

BOOLY



Todo lo que tenemos que hacer es adivinar la secuencia que logrará que las piezas tengan el mismo color.



El juego está acompañado por un montón de opciones, que no acaban de redondear el resultado final.

■ LORICIEL
■ Disponible: ATARI, AMIGA, AMSTRAD y PC
■ V. Comentada: AMIGA

Pues sí, chicos, parece que los juegos de inteligencia están de moda. No hemos acabado aún de sacarle todo su jugo al «Pick'n pile» de UBI cuando ya tenemos otro calentito que también viene de Francia. El nombre de este nuevo lanzamiento de Loriciel es «Booly» y es un programa sencillito que promete mucho más de lo que en realidad ofrece.

«Booly» presenta una pantalla fija en la que aparecen una serie de figuras, distintas en cada uno de los niveles, conectadas entre sí por una relación causa-efecto. Estas conexiones están ocultas y nuestra misión es descubrirlas para conseguir que los objetos que hay en la imagen obtengan un estado ideal, entendiendo por eso de "estado ideal" que todos tengan el mismo color.

La sorpresa que nos depara este sencillo planteamiento es que cuando con el ratón pulsemos una de las figuras para obtener ese estado perfecto, cualquiera de las demás cambie su tono. Por ello deberemos descubrir el efecto de nuestros toques hasta dar con la secuencia ideal que colocará todos los objetos del mismo color. Todo esto, por supuesto, dentro de un límite determinado de tiempo.

La idea es simple y si añadimos que el juego presenta muchas opciones, entre las que podríamos destacar la posibilidad de jugar hasta cinco personas, la existencia de un editor de pantallas para crear nuestros desafíos personalizados o la opción de cargar y salvar una partida, pensaríamos que «Booly» es un buen programa. Lamentablemente esta vez Loriciel ha intentado darnos gato por liebre; su último lanzamiento peca de simple y la mayor parte de las opciones que nos ofrece no dejan de ser una espesa capa de maquillaje para convertir un juego que no pasaría de ser normalito para ocho bits en un super-lanzamiento para dieciséis.

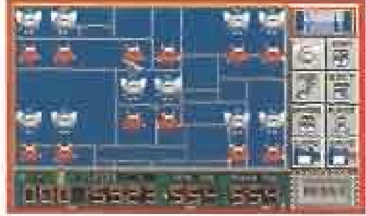
Ni los gráficos, indignos para un Amiga, ni el sonido, tres o cuatro melodías machaconas a elegir por el usuario, ni el movimiento, solo un scroll optativo que únicamente confunde y marea, poseen un nivel de calidad mínimamente aceptable.

El desarrollo y la idea del juego es quiza lo más salvable del programa porque consigue que nos entretengamos un rato, siempre y cuando no seamos demasiado exigentes.

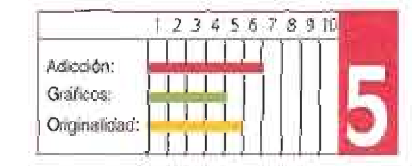
No está bien llenar de opciones inútiles un programa sencillo que habría mejorado con un tratamiento mucho más digno y acorde con su categoría. Unos gráficos trabajados de verdad, unas buenas melodías digitalizadas y una limpieza a fondo de la paja con la que se ha cubierto el auténtico juego, habrían dado a «Booly» un nivel de calidad lo suficientemente alto para que compitiese con los programas de su misma clase.

Un error que Loriciel no acostumbraba a cometer y que esperemos rectifique en próximos lanzamientos.

J.G.V.



Sin ser demasiado exigentes, lo mejor del «Booly» es su adicción... pero sin pasarse ¿eh?



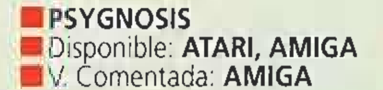
Máquinas de guerra

ARMOUR-GEDDON

Nuevamente Psygnosis nos trae un juego complejo y de una alta calidad. El escenario de este nuevo lanzamiento de la poderosa compañía británica se sitúa esta vez en un mundo en ruinas fruto de una devastadora guerra nuclear.



Si es la primera vez que te asomas al mundo de la simulación, ármate de paciencia, pero no te rindas nunca, garantizamos que merece la pena.



■ PSYGNOSIS
■ Disponible: ATARI, AMIGA
■ V. Comentada: AMIGA

Tras más de un año de navegación espacial en el que han realizado importantes descubrimientos científicos, los tripulantes de la nave espacial M.S.S. Orestruck se acercan a la Tierra. Mientras celebran en órbita el regreso a casa no notan que sobre la superficie del planeta algo no funciona como es debido. No hay nadie en la cabina de control que sea capaz de informar a los demás que la luz que indica la proximidad de un misil nuclear se ha iluminado de pronto. Automáticamente el ordenador central de la nave expulsa la cápsula de supervivencia sin detectar que no hay nadie a bordo.

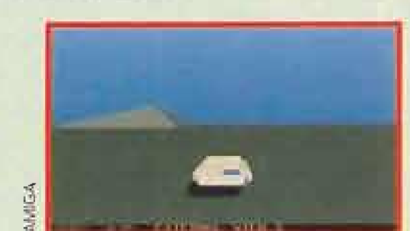
Un instante de luz y luego la nada. Los siete astronautas han sido víctimas del primer ataque de una guerra que va a destruir a la civilización. Sólo quedan humeantes ruinas de las antes prósperas ciudades.

Unicamente han sobrevivido dos tipos de personas, los de "Fuera" y los de "Dentro". Los segundos son quienes tuvieron la suerte de ocupar los pocos refugios antinucleares y los primeros son los que han tenido que luchar bajo la radiación hasta el final de las hostilidades.

Tu papel en esta historia está junto a los de "Dentro" que ahora tienen la complicada misión de destruir un gigantesco cañón láser. Con él los de "Fuera", con sus cerebros alterados debido a las mutaciones, intentan provocar una reacción en cadena para autoinmolarse junto a todo lo que queda del planeta en un plan mortal y descabellado. El destino de lo que resta de humanidad está en tu joystick.



«Armour-Geddon» es una mezcla perfecta de dos ingredientes claves: simulador y arcade.



Los jugadores menos expertos en el combate agradecerán unas nociones básicas de estrategia.

El mundo en tus manos

«Armour-Geddon» llama la atención por la vastedad del lugar donde transcurre la acción. Un sinfín de ciudades, bases y vehículos conforman un gigantesco mapeado por el que nos moveremos con total libertad empleando cualquiera de los seis vehículos que podremos escoger: un tanque ligero, uno pesado, un hovercraft, un helicóptero, un caza y un bombardero.

La primera impresión que se obtiene del juego es que nos encontramos ante un simulador de combate. A medida que avanzamos, se aprecia además que poseer algunas nociones básicas de estrategia será importante para completar las misión. Tal vez por ello, la complejidad aparente del programa es su mayor hándicap, aunque cuando se llega a tener una cierta soltura en el manejo del mismo resulta verdaderamente interesante.

El objetivo principal del juego es encontrar cinco partes de una bomba de neutrones para sabotear el cañón. Previamente además deberemos descubrir su ubicación exacta.

Con cualquiera de los seis vehículos, a los que tendremos que proporcionar armas a nuestro libre albedrío, podremos

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Es esencial que sepas manejar tus vehículos antes de entrar en combate así que prepárate a estudiar el manual con atención porque te va a hacer mucha falta.*

■ *Mantente siempre al corriente de lo que están haciendo tus ingenieros de investigación para que puedas renovar tu armamento continuamente.*

■ *Una buena forma de empezar es seguir paso a paso las instrucciones del manual para la primera parte de la aventura. Aunque no consigas llegar al final te encontrarás de lleno inmerso en poco tiempo en la mecánica del juego.*



Los medios, como en la vida real, serán escasos al principio, pero pronto aumentarán nuestras reservas.

desplazarnos de un lugar a otro, escapando a los ataques de los enemigos que intentarán evitar por todos los medios que alcancemos su mortífera arma.

Al comienzo de la partida no tendremos disponibles más que una limitada reserva de vehículos y armas pero a medida que avanzamos encontraremos los materiales necesarios para que nuestros ingenieros vayan reponiendo nuestro arsenal.

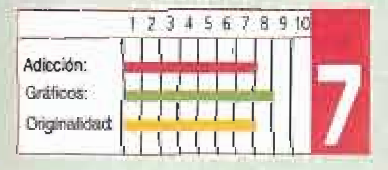
«Armour-Geddon» no es juego que se acabe en un par de horas y por ello también existe la posibilidad de cargar y salvar una partida. También se puede, mediante la conexión adecuada, conectar dos ordenadores entre sí para enfrentarnos contra un amiguete.

Psygnosis: garantía de calidad

Comenzando por la genial secuencia de presentación, todo el programa respira el buen hacer de Psygnosis. Lamentablemente tiene el defecto de ser demasiado complicado para que todo el mundo pueda disfrutar con él; un problema que comienza a abundar y cuya solución es difícil porque cada vez el público demanda una mayor calidad y eso, desgraciadamente, en la mayor parte de los casos implica elevar la complejidad del juego. Nuestra modesta opinión es que si se hubiera simplificado un poco el programa la cosa hubiera resultado aún mejor. Claro que nadie es perfecto.

«Armour-Geddon» es un pura sangre de Psygnosis, una buena continuación de la excepcional carrera de esta compañía. Un lanzamiento dedicado esta vez a los amantes de los simuladores que no se asustan ante un enorme manual o ante los innumerables "morrazos" que se darán contra las tropas enemigas en las mil y una primeras partidas. Sólo para habilidosos y expertos en simuladores que no les asuste encontrarse con unos toques de arcade.

J.G.V.



Despreciable, deprimente, depredador

PREDATOR 2

- **IMAGE WORKS**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **SPECTRUM**

Incomprensible, esa es la única palabra que nos viene a la cabeza. ¿Cómo es posible que una compañía del prestigio de Image Works desembolse una buena cantidad de dólares por hacerse con los derechos de una licencia del calibre de «Predator 2» y todo lo que se le ocurra realizar con ella sea una simple secuela de «Operation Wolf»? ¿Y cómo es posible que puestos a cometer este error por lo menos no doten al juego de una cierta variedad, o de fases con diferente desarrollo, para que se ajuste a lo que se espera de un título de este renombre? Todo un misterio al que difícilmente le encontramos explicación (a excepción de una posible excesiva premura en querer comercializar el producto).

Pues así es, como probablemente recordaréis en nuestra anterior cita mensual dedicamos una completa «preview» destinada a informaros de cuantos aspectos conocíamos hasta ese momento acerca del programa. Como quedaba claro en ella, lo hasta entonces visto hacía pensar que el juego iba a tener en su desarrollo un claro parecido con el legendario «Operation Wolf», y como también decíamos, ilusos de nosotros, era de esperar que una compañía con la experiencia, la fama y el palmarés de Image Works, no se quedaría simplemente en esos terminos, sino que iría mucho más allá realizando un arcade que a fuerza de calidad y renombre se alzará a los primeros puestos de las listas de ventas.

Bueno, pues lamentablemente ahora el juego es ya toda una realidad, le hemos tenido en nuestras manos, le hemos cargado y hemos jugado hasta el final, y os podemos ya decir clara y rotundamente que haciendo honor a la más pesimista de las previsiones, el programa se ha quedado en lo que os adelantábamos: una simple y no especialmente brillante secuela de «Operation Wolf». En él, además, la aparición del famoso Depredador no es estelar sino secundaria, ya que no aparecerá hasta que no lleguemos al mismísimo final.

El argumento de la película, –que no va a ganar ningún Oscar pero que tiene sus momentos de tensión–, ha sido despreciado en su práctica totalidad por los creadores del juego, que se han limitado a tomar de el sólo dos elementos: la lucha del teniente Harrigan contra las bandas de narco-traficantes, y su batalla final contra el Depredador.

El juego ya os podéis imaginar lo que nos ofrece: «scroll» horizontal de izquierda a derecha, enemigos que cruzan la pantalla disparándonos y contra los que tenemos que hacer lo propio, munición, armas y energía que podemos recoger, y cuatro escenarios diferentes con el mismo desarrollo que además exigen la inevitable multi-carga a los usuarios de cassette.

Sencillamente estupendo. Realmente no acertamos a adivinar qué extraño desvarío han sufrido los señores de Image Works, pero a nosotros, que hemos tenido oportunidad de disfrutar de sus mejores producciones, no llegan sino a defraudarnos e irritarnos con este «Predator 2», que no es otra cosa que un lunar en su prestigioso historial. Lástima, otra vez será.

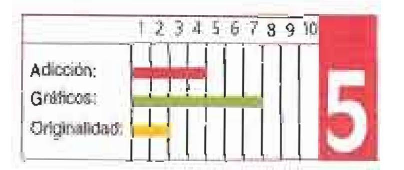
J.E.B.



Image Works ha conseguido una gran licencia pero no ha logrado hacer un juego a su altura.



Nos resistiamos a creerlo, pero aquí está la prueba. ¿No os suena familiar este desarrollo?





La simulación más divertida

SILENT SERVICE II

- **MICROPROSE**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, EGA, VGA**

La mayoría de los americanos recuerdan todavía la Segunda Guerra Mundial como la última guerra "buena". De hecho, en pocas ocasiones ha estado tan claro el motivo de una contienda. Pocas personas podrán justificar el movimiento nazi de Adolf Hitler, y los ideales que intentó inculcar a la humanidad.



Nuestro submarino navega a mayor velocidad por la superficie, pero también es mucho más vulnerable.



Varias pantallas de control nos permiten averiguar el estado del submarino tras el combate o el armamento disponible.



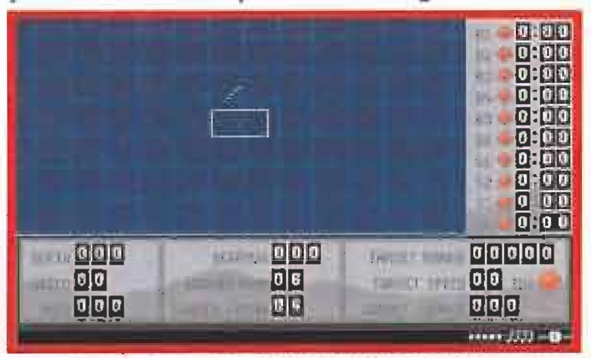
Leyendo con detenimiento la sección tutorial del manual nos haremos fácilmente con los controles.



Un sofisticado sistema de fijación de blancos envía al torpedo los datos sobre la posición del enemigo.



Contamos con un potente Zoom que nos permite identificar los objetivos enemigos en el archivo.



Una vez más Microprose ha introducido en el juego numerosas misiones de muy diferente nivel de dificultad.

En 1941, a partir del bombardeo de Pearl Harbour, Japón se convierte en el objetivo al que apuntan los Americanos hasta el lanzamiento de la temible bomba atómica en 1.945. En este lapso de tiempo, unos hombres valerosos jugaron un papel decisivo en la contienda. Nos referimos a las tripulaciones de los submarinos integrantes de la operación llamada "Silent Service".

No cabe ninguna duda de que existen hombres que parecen estar hechos de una pasta diferente al resto de la humanidad. Hace falta tener un valor probado para participar en misiones casi suicidas, en las que los tripulantes de cada submarino se internaban en territorio enemigo y atacaban los puntos neurálgicos del otro bando.

Sólo un perfecto conocimiento de la nave que tripulaban, así como de los ingenios contra los que tenían que luchar podían otorgar garantías de éxito. Desgraciadamente, ellos no contaron con la oportunidad que nos otorga Microprose, de adquirir experiencia desde nuestro sillón, sin derramar una sola gota de sangre.

Los controles del submarino

Aunque el programa incorpora la posibilidad de selección entre unos nueve tipos distintos de navío, los controles son comunes a todos ellos, radicando sus diferencias sólo en las prestaciones en cuanto a velocidad, profundidad máxima alcanzable y potencia de armamento.

Lo primero que tendremos que asumir es que nuestra nave navega más rápidamente por la superficie, pero es en ella donde es más vulnerable al poderío de los ingenios de guerra. Así, en cuanto localicemos algún barco, lo mejor será sumergirnos procurando no ser avistados, con lo que seguirá de nuestra parte el factor sorpresa.

La segunda prioridad radica en diferenciar con claridad lo que es ángulo de visión y rumbo de desplazamiento. Bien desde la cubierta, con los prismáticos o con el periscopio, podemos girar para localizar objetivos, pero esto no alterará para nada el rumbo de navegación, que es aquel en que el submarino avanza. Es muy importante recordarlo, pues para acertar con los torpedos, o con el cañón de superficie, habrá que ajustar la dirección de navegación de la nave con la visual establecida hasta el blanco.

Esta visual puede realizarse desde los siguientes puntos:

– La torreta de cubierta cuando emergemos.
– El periscopio.
– El TBT, "Target Bearing Transmiter", situado también en el puente exterior, y desde donde afinaremos la puntería con el cañón de superficie.

En todos los instrumentos de visión es posible usar un sistema de Zoom, que nos facilitará la identificación de buques, comparándolos con el fichero automático con el que contamos en memoria.

Los controles de navegación constan del timón direccional, el sistema de tanques para sumergirnos o ascender y cuatro potencias de motor, más una marcha atrás. Además, un piloto automático ejecuta las maniobras necesarias cuando pretendemos ajustar nuestro rumbo a la visual o la visual a nuestro rumbo.

Acertar a un blanco móvil mientras nosotros también nos desplazamos a una velocidad considerable puede parecer difícil, pero no lo es tanto si contamos con un sistema sofisticado de fijación de blanco como el TDC (Torpedo Data Computer). Este ingenio, captura los datos de situación del enemigo, y los va suministrando al torpedo en su trayectoria, de forma que una vez disparado, y aunque el blanco se mueva, las posibilidades de hacer diana son muy elevadas. Puede ser usado también desde el cañón de cubierta.

Como complemento, podemos acceder a una pantalla donde se refleja el resumen de los daños que hemos sufrido en combate, y a otra en la sala de máquinas que nos ofrece el status actual de cada sistema y el armamento con que contamos para afrontar nuevos objetivos.

Diversidad de misiones

Para que podamos controlar el programa de una forma gradual, contamos con las siguientes posibilidades:

– Entrenamiento: Nos dedicamos a hundir tranquilamente un convoy que no se defiende.
– Batalla Simple: Combatimos contra una flotilla de barcos japoneses.
– Patrulla de Guerra: Los enemigos no están a la vista, sino que hemos de patrullar por el Pacífico, localizarlos e intentar eliminarlos.
– Combate de Guerra: Nos incorporamos a la U.S Navy, y efectuamos diferentes patrullas con distintos submarinos, hasta que la contienda se decida para uno de los dos bandos.

En todos los casos podemos además elegir distintos niveles de dificultad desde el introductorio hasta el último, y también entre nueve tipos de submarino.

Nuestra opinión

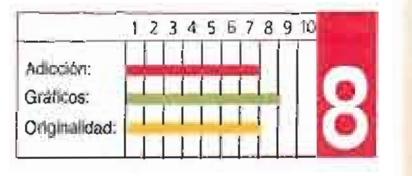
Nadie puede negar que cuando los señores de Microprose diseñan un programa lo hacen a conciencia. «Silent Service II» es la continuación mejorada del programa que en 1985 obtuvo el premio a la mejor Simulación del año y esto, sin duda, se hace notar.

En él se han utilizado las últimas técnicas de programación, que le permiten contar con las siguientes características:

– Gráficos VGA 256 colores.
– Numerosas pantallas digitalizadas.
– Compatibilidad con las tarjetas Roland y Adlib, con sonidos y música complementados por frases digitalizadas que transmiten nuestras órdenes.

Todo ello unido al hecho de que los controles responden a los mecanismos de un submarino real, le confieren un nivel de realismo del más alto nivel que puede exigirle a un simulador. Imprescindible en la colección de los simulamaniacos.

D.G.M



A VECES EL CORREO AEREO NO PUEDE LLEGAR

HYDRA

En el futuro, los terroristas son los amos de los cielos y de los mares. Cuando existen paquetes especiales de alto secreto que tienen que llegar como sea a su destinatario, el único correo al que pueden acudir los gobiernos eres tú. Tu nombre secreto: HYDRA.

Con nueve misiones para cumplir, el éxito depende de tu destreza para dirigir el Hydracraft, utilizando su supervelocidad y su potencia de fuego para atravesar las fuerzas enemigas.

HYDRA proporciona un juego de conducción, vuelo y disparos rebosante de acción dinámica, una emoción que encoge el corazón y una increíble animación en asombrosos paisajes digitalizados.

Disponible en : C-64, Spectrum, Amstrad, AM y Atari

TENGEN



Moratín 52, 4.º dcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64

Budokan

The Martial Spirit™

ARTES MARCIALES COMBINADAS CON LAS MEJORES ARTES DE DISEÑO
GRAFICO EN ORDENADOR

El más real, fluido y detallado, de cuantos programas se diseñaron en artes marciales.
Auténticas artes marciales Japonesas / Okiwanesas. Basado en las auténticas artes y armas empleadas por los guerreros Samurais.
Unico programa con 25 movimientos distintos por estilo.
12 auténticas artes de lucha y estilos, incluidos: Yaris, Tonfas, Kusarigamas y Naginatas.
Entrena contra el ordenador u otro jugador cualquiera.
Auténticos sonidos digitalizados.

Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC y AMIGA



Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64



PREHISTORIK

En los lejanos tiempos prehistóricos, en esos tiempos ignorados de los que solamente nos quedan unas pinturas en las paredes de unas cavernas, no se habían inventado aún los supermercados y la búsqueda de alimentos era una labor notablemente más compleja y peligrosa que en la actualidad.
La aventura de Grawagars, protagonista de esta historia, podría ser la de cualquier cavernícola de esa época desconocida que dispusiera de la única ayuda de un garrote para alimentar a una numerosa y hambrienta familia.



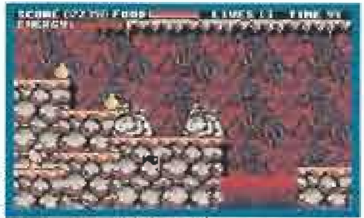




En las cuevas que hay repartidas por todas las fases nuestro amigo encontrará varios tipos de comida.



Unos simpáticos monitos están dispuestos a abrirnos en dos el "coco" con los idem.



Sí, sí... dormidos. ¡Acercaros y veréis lo que tardan en despertar estos agradables dinosaurios!

El objetivo del juego no puede ser más simple, superar siete niveles ambientados en diversos escenarios recogiendo frutas y cazando a lo largo del camino el mayor número posible de animales que luego se convertirán en alimento de nuestra familia. Solamente podremos abandonar la última pantalla de cada nivel y acceder al siguiente si hemos conseguido una cantidad mínima de alimentos que garantice la supervivencia de las numerosas personas a nuestro cargo.

Para ello contamos con una serie de indicadores de gran utilidad. Uno de los más importantes es un marcador con el rótulo FOOD (comida) que, inicialmente vacío, se irá incrementando a medida que recojamos objetos alimenticios o cacemos animales sabiendo que únicamente podremos abandonar el nivel en curso cuando lo llenemos completamente.

Disponemos de tres vidas para completar la aventura que pueden perderse bien progresivamente tras agotar la energía de nuestro personaje, representada por una barra horizontal, o bien súbitamente tras caer a una zona mortal (por suerte obtenemos una vida extra al finalizar cada nivel y existen otras muchas repartidas por el juego). Finalmente, un límite de tiempo nos obligará a darnos la mayor prisa posible para alcanzar la última pantalla ya que si no llegamos a tiempo al final de cada nivel perderemos una vida.

Técnicas de caza

Los animales comestibles pueden encontrarse bien recorriendo zonas determinadas de una pantalla o bien saliendo de sus cuevas. Unos cuantos golpes con la maza con la que Grawagars comienza su aventura bastarán para atontar brevemente a la víctima, la cual quedará momentáneamente inmóvil en el suelo.

Si nuestro cavernícola pasa sobre el animal herido antes de que se reponga conseguirá convertirlo en comida e incrementar el marcador correspondiente. Si por el contrario deja pasar el tiempo aparecerá pronto una flecha sobre la cabeza del animal para indicar que nuestra víctima está a punto de restablecerse y ponerse de nuevo en pie.

Algunos animales son más resistentes que otros, e incluso algunos solamente son vulnerables en ciertas partes de su cuerpo, generalmente la cabeza. Si Grawagars ha sustituido su fiel maza por un hacha su eficacia en combate será notablemente superior y la mayoría de los animales podrán ser heridos con un solo impacto.

El contacto con los animales o con objetos punzantes distribuidos por el juego tales como estacas provoca una disminución de la energía de Grawagars, pero a su vez le otorga unos instantes de inmunidad durante los cuales aparecerá una aureola luminosa en torno a su cuerpo. Sin embargo existen unas rocas de gran tamaño que provocan la pérdida inmediata de una vida y deben ser destruidas mediante varios impactos de la maza.

En el interior de las cavernas

En la mayoría de las pantallas hay aberturas en las paredes de roca que abren paso hacia cavernas subterráneas. Para entrar en una caverna basta con mover a Grawagars hacia abajo cuando se encuentre frente a la boca de la misma, pero para ello es imprescindible haber destruido previamente a cuantos animales hayan surgido de la caverna a la que pretendemos acceder.

Dentro de las cavernas es posible encontrar una amplia variedad de objetos alimenticios que pueden ser recogidos simplemente pasando sobre ellos, pero para alcanzarlos es preciso evitar el contacto con las hogueras encendidas, las arañas suspendidas del techo y los murciélagos que revolotean en la oscuridad (los murciélagos son vulnerables a las armas pero las arañas resultan completamente indestructibles). Sin embargo, las cavernas no son los únicos lugares en los que es posible encontrar alimentos, ya que estos pueden hallarse en el exterior del mapeado o bien en habitaciones secretas.

Para abandonar una caverna basta con salir por el mismo lugar por el que entramos, es decir, por la izquierda. Sin embargo, algunas cavernas contienen una señal de color rojo que indica que existe también una salida hacia la derecha. Dicha salida puede comunicar con otra caverna situada en la misma pantalla o bien conducir a una caverna perteneciente a una pantalla ya visitada. Dado que en niguna ocasión una salida de este tipo permite acceder a zonas posteriores es aconsejable no hacer uso de ellas.

Ayudas extra

Existen diversos iconos que proporcionan numerosas ventajas a Grawagars, los cuales pueden encontrarse bien en el interior de las cavernas o en poder del guru.

Este último es un anciano en postura de meditación que puede aparecer súbitamente en cualquier punto de la pantalla y deja caer un icono si somos capaces de llegar a él y golpearle con la maza antes de que desaparezca a los pocos segundos.

Entre los iconos disponibles detacaremos un despertador que añade 30 segundos al marcador de tiempo, un escudo que hace invulnerable a nuestro protagonista durante unos segundos, un hacha que aumenta su eficacia en ataque, un muelle que proporciona una cantidad limitada de supersaltos, una bomba que destruye a todos los animales que haya en la pantalla y una cruz que incrementa el número de vidas disponibles.

Ciertos objetos fijos serán en muchas ocasiones de gran ayu-

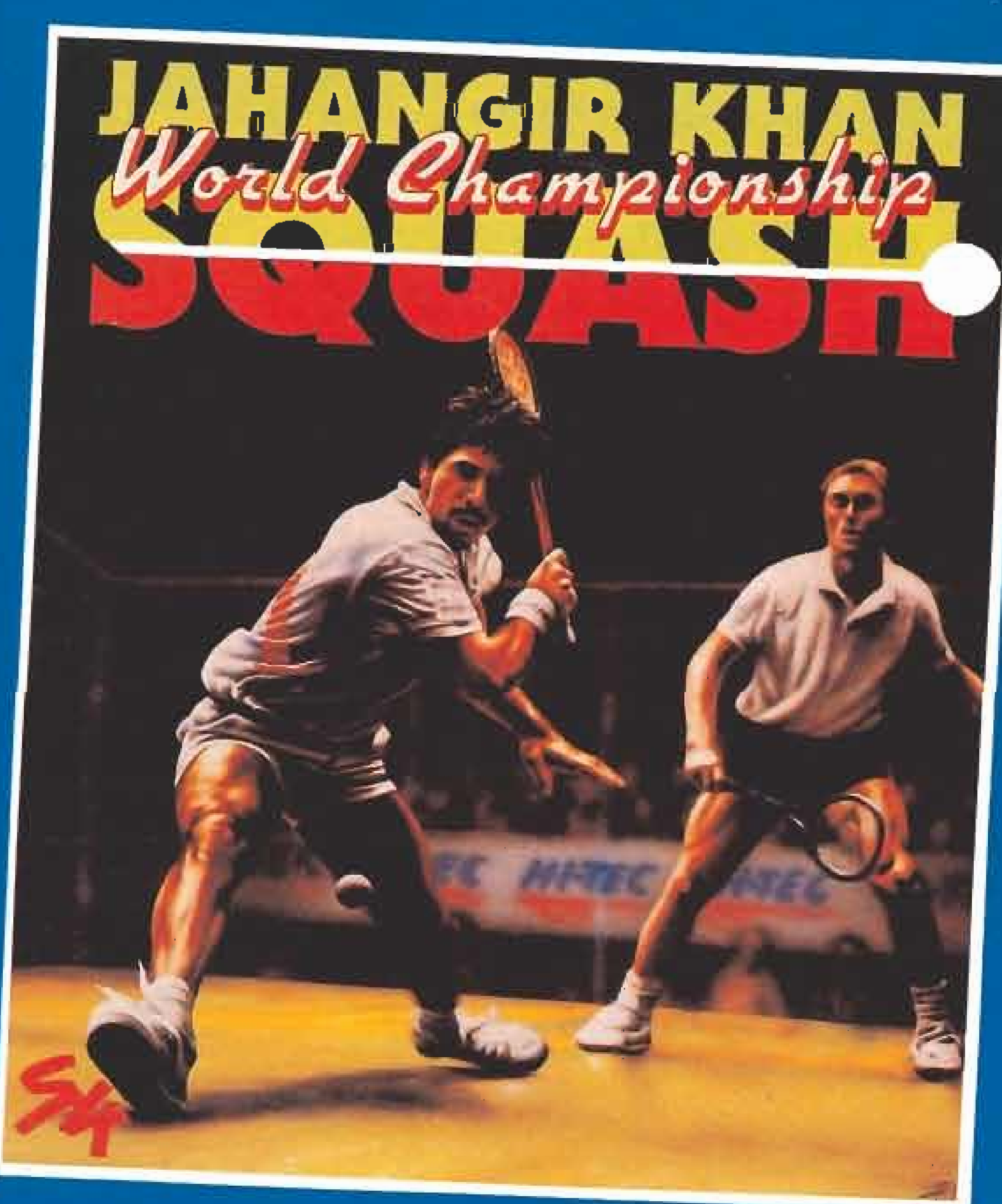


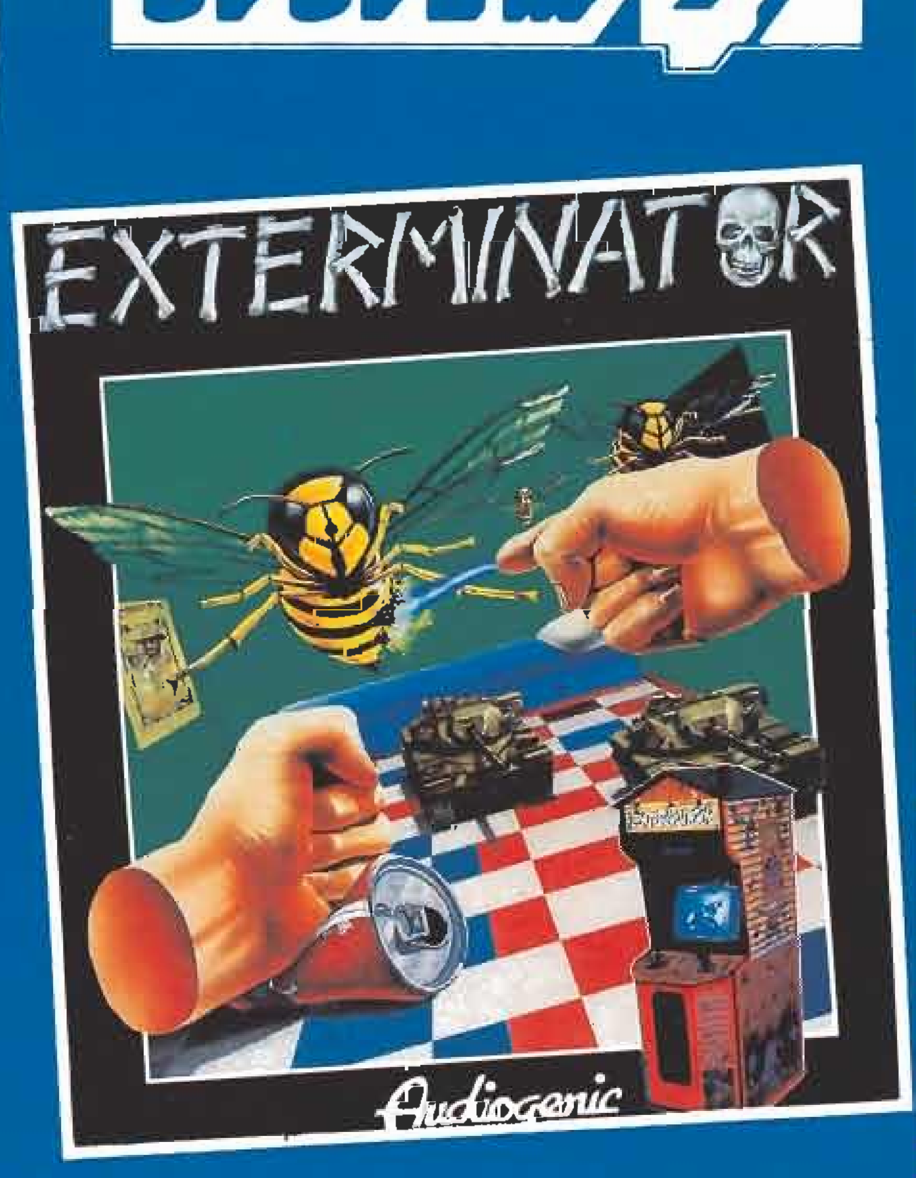
PREHISTORIK

FASE 1

FASE 3

SYSTEM 4







da para Grawagars, sobre todo los trampolines que le permiten dar enormes saltos con los cuales podrá superar precipicios u obstáculos de otro modo infranqueables. Los globos y el ala delta aparecen en los dos primeros niveles y permiten a nuestro personaje viajar momentáneamente por los aires sobrevolando de ese modo grandes ríos. Durante el vuelo Grawagars puede controlar únicamente su altura pero no su movimiento, el cual es en esos momentos automático.

Guía para completar la aventura

Primera fase

La acción transcurre en el típico paisaje rocoso poblado de árboles en el que se desarrollan la mayoría de las películas ambientadas en esta época. Aquí hacen su aparición una serie de animales que serán habituales en fases posteriores.

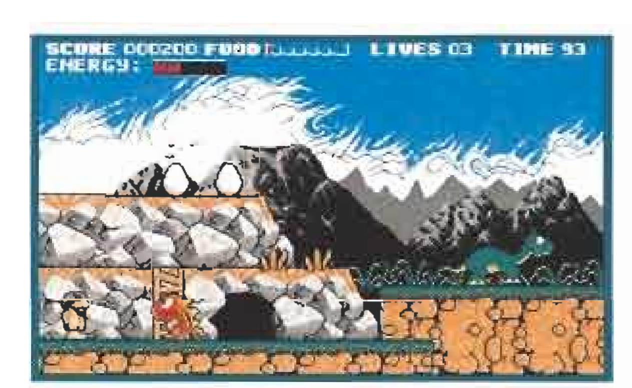
Tanto Gloubi-Boulga, el pequeño dinosaurio, como el oso Wagow y PyroCritter, el erizo que escupe fuego, surgen de las cavernas y son relativamente fáciles de eliminar. Más resistente es Maxidocus, la tortuga gigante sin caparazón, que necesita nada menos que cinco impactos para ser destruida. El mono Agogo lanza cocos desde los árboles pero puede ser fácilmente expulsado de los mismos.

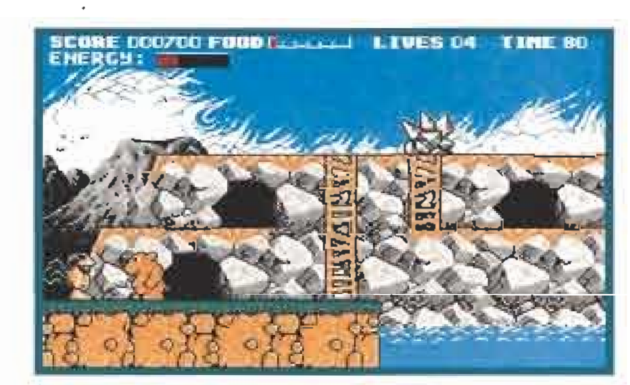
Dos son los personajes invulnerables presentes en este nivel: Aarán, el pez espada, y Panous, el pajarraco. El primero realiza grandes saltos desde el agua alcanzando una notable altura desde la cual puede herir con su peligrosa nariz a Grawagars y el segundo vuela tozudamente hacia la izquierda aunque los golpes de nuestro amigo le hagan retroceder momentáneamente. Y como complemento para esta fauna alucinante tenemos la compañía de las arañas y murciélagos que pueblan la mayoría de las grutas.

A lo largo de este nivel deberemos evitar el contacto con las estacas colocadas en diversos puntos del mapeado pues restan energía y tendremos que destruir las grandes rocas punzantes con la maza evitando a toda costa golpearnos con ellas pues perderíamos automáticamente una vida. En algunas pantallas podemos obtener puntos extra

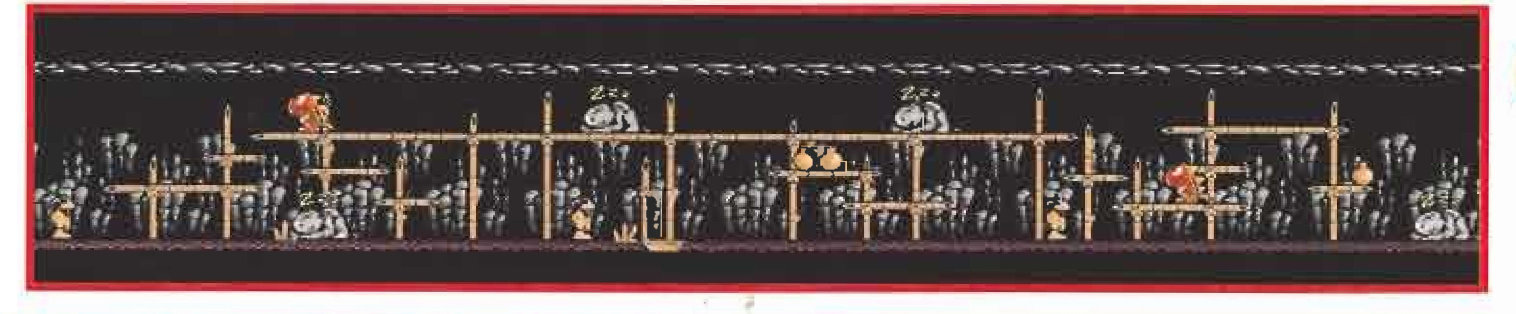


























PREHISTORIK



destruyendo huevos de pterodáctilo. La acción transcurre sin interrupción de izquierda a derecha y para finalizar este nivel basta con recoger los globos existentes en la última pantalla siempre, claro está, que hayamos llenado para entonces nuestras reservas de comida.

Os mostramos ahora los puntos más interesantes de este nivel. Para que podáis identificarlos fácilmente en el mapa los hemos identificado con un número. Son los siguientes:

–La pantalla 6, en la cual podemos arrojarnos sin miedo por el primero de los tres pozos pues conduce a una pantalla llena de alimentos de la que además podemos salir con facilidad mediante un trampolín.

–La pantalla 10, en la cual debemos recoger unos globos que nos permitirán sobrevolar sin peligro tres pantallas cubiertas de agua y pobladas por feroces peces espada.

–La pantalla 16, en la que el acceso a la otra orilla se dificulta por la presencia de tres columnas móviles sobre el agua que ascienden y descienden siguiendo una cadencia determinada que permite a duras penas sincronizar sus movimientos.

Segunda fase

En este nivel, como en el cuarto y el sexto, debemos limitarnos a destruir a un enemigo de grandes dimensiones. Para ello la acción se limita a una única pantalla que representa a un ring sobre el cual desarrollarán su lucha nuestro cavernícola y el enemigo de turno, el cual no será vencido hasta que consigamos agotar a fuerza de golpes su barra de energía.

Nuestro primer gran enemigo es un gigantesco dragón inmóvil al que debemos machacar los dedos de los pies eliminando la tenaz oposición de sus bebés, dispuestos a perder la vida por salvar a su padre.

Tercera fase

Vuelve a los esquemas técnicos de la primera, pero se ambienta en un mundo húmedo y helado en el que evidentemente no encontraremos a todos los pobladores de la primera fase. Así, por ejemplo, Wagow es sustituido por su primo Wogaw, el oso polar, repite actuación PyroCritter y Aarán. Las novedades son la morsa Toothpaste, que solamente podrá ser vencida tras cuatro golpes, el simpático e inofensivo pingüino Nestor y Snow-Caveman, el hombre de nieve que se divierte lanzando bolas del mismo material.

Pequeñas pero voraces pirañas hacen prácticamente intransitables determinadas pantallas acuáticas, y las cavernas tienen los mismos desagradables moradores que animaban la primera fase del juego.

La resolución de este nivel, que contiene bastantes más precipicios que el primero, pasa por el aprovechamiento en las pantallas 7 y 16 de las columnas móviles allí presentes y por la utilización en la pantalla 10 de un ala-delta que, a semejanza de los globos de la fase anterior, permite a Grawagars superar tres pantallas cubiertas de agua que serían infranqueables de otro modo.

Por lo demás, la acción transcurre siempre de izquierda a derecha y no plantea por tanto ningún problema demasiado serio de orientación

Cuarta fase

El gran enemigo de este nivel es un rinoceronte que recorre lateralmente la pantalla deteniéndose brevemente en los extremos de la misma. Debemos golpearle repetidamente en la cola y para intentar evitar sus embestidas disponemos de la ayuda de un trampolín en el centro de la pantalla que nos permitirá dar grandes saltos. Una vez agotada su energía, el rinoceronte perderá su agresividad y Grawagars podrá abandonar triunfalmente la pantalla montado en su lomo.

Quinta fase

Este nivel está ambientado en un bosque, sustituyendo las plataformas de roca por las ramas de los árboles y las cavernas por oquedades abiertas en el tronco de los mismos. Disponemos además de lianas que nos permitirán trepar a zonas de otro modo inaccesibles, pero por desgracia el riesgo de una caída al vacío está mucho más presente que en otras ocasiones.

Desaparecen todas las criaturas acuáticas, pero en compensación somos protagonistas del debut en escena de la ardilla Skwirel, que no contenta con ser invulnerable a nuestras armas se divierte arrojando avellanas prehistóricas desde lo alto de los árboles. Mucho más espectacular es la garza Herontruche, solamente vulnerable a dos

PREHISTORIK

De pronto hemos dado un gigantesco salto en la historia para conocer cómo era exactamente la vida de nuestros antepasados.

golpes en su cabeza y Lombricus, un desagradable y baboso ser que tiene además la facultad de encogerse para formar una bola y rodar por el suelo.

También son invulnerables las traidoras plantas carnívoras situadas en el suelo de algunas pantallas y las serpientes que acechan colgadas de las ramas de los árboles. Por suerte es posible recoger setas, tomates, remolachas y otros muchos frutos presentes tanto en los huecos de los árboles como en el exterior.

En algunas ocasiones la clave del éxito está en calcular con exactitud el salto entre las numerosas plataformas, algunas de ellas móviles. El camino no es totalmente lineal como el de las dos primeras fases pues en un punto determinado deberemos escalar por el interior del tronco de un gran árbol para continuar nuestro camino por las copas de algunos de los árboles más frondosos de la selva.

Allí podemos continuar avanzando hacia la derecha hasta alcanzar la penúltima pantalla, donde tras acabar con todos los enemigos presentes en la misma el tronco del árbol sobre el cual nos encontrábamos se desplomará depositándonos de nuevo en tierra.

Sexta fase

En esta tercera fase de lucha nuestro contrincante es un gigantesco cavernícola armado con un garrote de descomunales dimensiones que no dudará en blandirlo contra Grawagars.

Por suerte contamos con la presencia de un trampolín en el centro de la pantalla mediante el cual podemos dar gigantescos saltos que nos permitirán atacar al gigantón en la cabeza, su único punto vulnerable. Dado que esta enorme criatura se mantiene inmóvil acabar con toda su energía es sólo cuestión de tiempo y de paciencia a poca habilidad que pongamos por nuestra parte.

Séptima fase

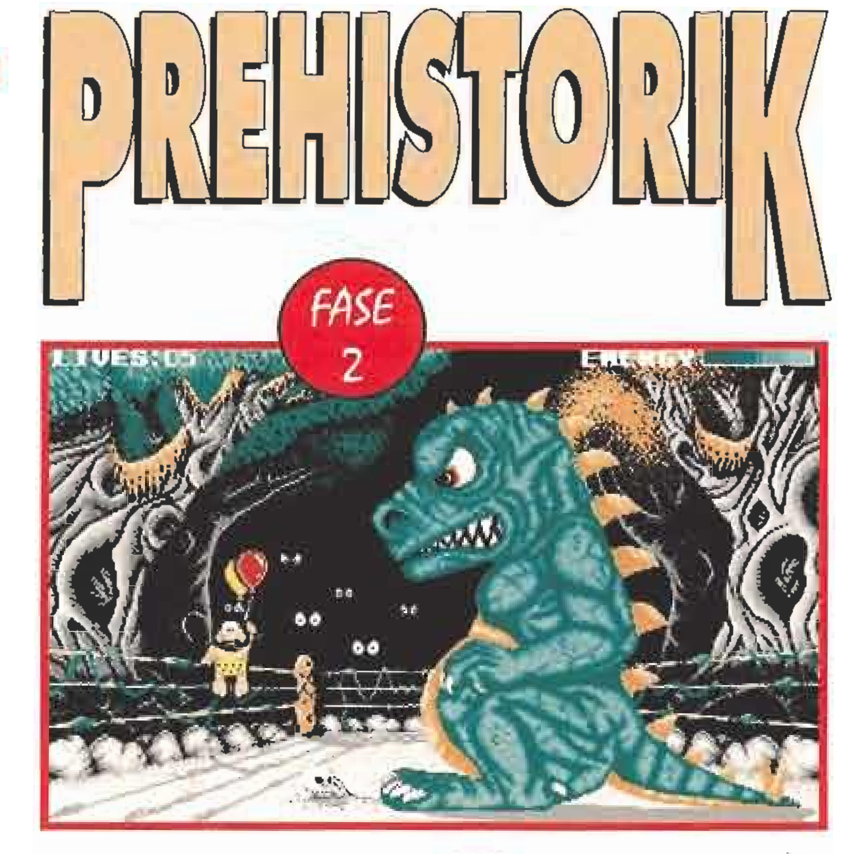
El paisaje vuelve a ser de nuevo escarpado y rocoso en esta séptima y última fase. Junto a nuestros viejos conocidos Gluobi-Boulga y PyroCritter comparten papel estelar nuevas incorporaciones al reparto: Gus, un envidioso cavernícola primo lejano de Grawagars que necesita tres impactos para ser destruido, –a diferencia del resto de criaturas perderemos energía si intentamos comernos a Gus después de atontarlo, pues como comprenderéis lógicamente el canibalismo no es algo permitido en este juego, por mucho que su ambientación invite a ellos–, y Krapongo, un enorme gorila durmiente que se despertará sobresaltado y de muy mal humor si hacemos bastante ruido al acercarnos a él.

Pocas novedades presenta este nivel respecto a las que ya hemos reseñado en los anteriores. Destacaremos solamente la presencia de las mismas estacas que ya aparecieron en el primero y la incorporación de numerosos palos cruzados que en muchas ocasiones pueden servirnos de puente o escalera. Los jarrones desperdigados por algunas pantallas proporcionan una buena cantidad de puntos.

Como en la quinta fase, la acción no es estrictamente lineal, y tras superar seis pantallas deberemos dejarnos caer por una abertura situada en el extremo derecho para descender dos pantallas y desde allí seguir avanzando hacia la derecha.

Una cueva conduce a un túnel subterráneo de tres pantallas que, una vez superado, nos permite acceder a las seis últimas pantallas de esta fase. Mucho cuidado con los accesos situados a la derecha de algunas cavernas pues nos pueden hacer retroceder en algunos casos casi al principio del nivel, y no nos sobra el tiempo como para recorrer el mismo lugar dos veces.

P. J. R.



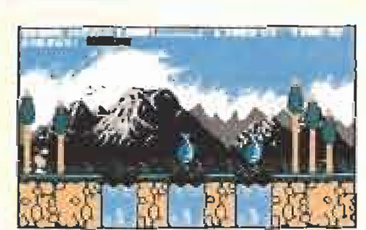




Nuestra Opinión

«Prehistorik» puede ser definido como un arcade de impecable realización que desborda además simpatía y jugabilidad. Nos llama la atención por su estudiado nivel de dificultad, que garantiza superar prácticamente todos los peligros tras un relativamente breve periodo de adiestramiento, y por el agradable diseño de personajes y decorados que forman un conjunto notablemente armónico que en ningún momento resulta denso ni cargante. El cuidado colorido, los más que correctos movimientos y las estupendas bandas sonoras de las diversas fases culminan un producto más que aceptable a nivel técnico.

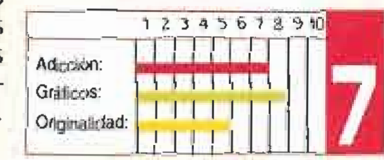




Por supuesto, «Prehistorik» carece casi por completo de originalidad y su argumento resulta enormemente simple aunque no por ello menos divertido. Como consecuencia nos hallamos ante un programa que podemos llegar a dominar en cuestión de minutos pues contiene prácticamente todos los ingredientes de los juegos más clásicos de plataformas en los que la habilidad y la precisión en el salto son los ingredientes básicos para el éxito.

En «Prehistorik» nos encontramos ante el ya abusado esquema de varias fases culminadas por la presencia de un enemigo de grandes dimensiones, y los paralelismos con el recientemente publicado «Chuck Rock» son realmente notables, pues de dicho programa toma tanto la ambientación histórica como el sentido del humor del que se impregnan personajes y enemigos ;sin embargo creemos que en esta particular comparación el programa de Core sale ganando en casi todos los aspectos.

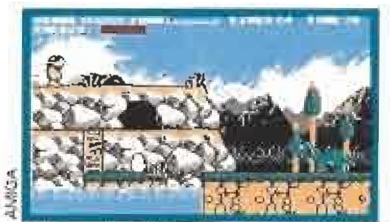
Nos hallamos ante un arcade superadictivo que supone un gran acierto de Titus, una compañía francesa que, inicialmente especializada en juegos de coches, parecía no haber encontrado aún el rumbo en sus técnicas de programación. Desde aquí les animamos a que sigan trabajando en esta línea y que superen en un futuro no muy lejano estos listones de calidad a los que los usuarios no estamos dispuestos a renunciar. *P.J.R.*





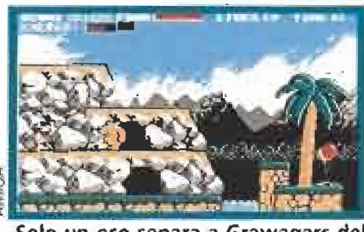
AMIGA

Un salto en el momento y lugar justos serán la estrategia necesaria para atravesar esta complicada pantalla.



AMIGA

Algún científico ha comentado que los dinosaurios eran torpes y vegetarianos. ¿Estáis de acuerdo?



AMIGA

Solo un oso separa a Grawagars del deseado final de fase. ¡Vamos chico liate a mamporro limpio!



De nuevo nos reunimos la secreta hermandad de los Maniacos del calabozo en nuestra asamblea mensual con sede en Micromanía. Todos tenemos muchas historias que contar y algunos secretos que compartir. En cuanto estemos todos empezamos...

Hoy vamos a hablar un poco de las armas de que dispondremos los jugadores de rol para enfrentarnos a los numerosos enemigos que en nuestras andanzas aparecen. Claro, hasta ahora hemos dicho que la cuadrilla habría de vérselas con ingentes cantidades de monstruos, pero para acabar con todos ellos, por lógica, sólo las manos no han de demasiado buen resultado. Además, los hechizos no suelen sobrar, y más al comienzo de la aventura. En fin, hay que echar mano del vil acero.

Antes de nada, quiero comentaros una pequeña pero sutil novedad. En adelante, los maniacos del calabozo dejamos de ser aficionados al RPG y pasamos a serlo del JDR (juego de rol), siglas que pasarán a sustituir a las anglicistas anteriores en favor del hermoso idioma que en España gastamos. Siento no haberlo hecho antes, pero más vale tarde que nunca. El cambio de nomenclatura lo debéis agradecer a Antonio Sánchez, de Leganés (Madrid), que no sólo me ha hecho abrir los ojos sino que también ha propuesto el término alternativo que en adelante usaremos. Ya sabéis: el RPG ha muerto, larga vida al JDR.

LAS ARMAS

Nuevamente hablaré de las armas en los juegos de rol medievales o, si se quiere, "tolkienianos". Obviamente, si el juego se desarrolla en ambientes espaciales no será muy normal que intentemos matar a un marciano armado de pistolita-láser a base de espada y escudo, por muchos poderes que puedan tener éstas.

Nuestros personajes suelen empezar relativamente inermes. A veces tienen en su poder algún arma pero ni siquiera la tienen lista para combatir. ¿A quién no le ha pasado luchar la primera vez con las manos vacías, y pagarlo caro además más tarde? Pero normalmente serán armas muy malas, las más baratas de la tienda o similar. Casi seguro que el primer botín que nos deje un ex-grupo de monstruos tenga armas de más poder. Y aquí surge una de las grandes incógnitas: ¿cómo saber si la nueva arma es mejor o peor que la poseída?

La primera respuesta que se nos ocurre es utilizarla y ver qué tal resulta. Esto puede ser efectivo en una gran mayoría de juegos, pero, por ejemplo, en el «Dungeon Master» se precisa experiencia en su uso. Con esto, al principio todas las armas parecen malas y uno tiende a quedarse con su modestita espada en vez de usar la superpoderosa y recién encontrada "Demoledora". Por otro lado, la única forma de saber si un arma es buena es usarla contra unos monstruos. Pero, si resulta que el arma es un petardo, quizá ocurra un auténtico desastre. En los juegos en los que hay tiendas lo más fácil es ver qué precio nos da el armero por lo encontrado. A mayor precio mejor será el arma y más seguridad podremos tener en su eficacia. Lo cierto es que no hay norma fija y todo se suele dejar a la vieja técnica de ensayo y error. En general, las armas que encontramos en los calabozos de los niveles superiores son más poderosas que las previas. A todos se nos ocurre que una espada de Mithril (que seguro que la encuentras, juegues al JDR que juegues) es mejos que una espada corriente y moliente.

Respecto a los tipos, las hay de combate cercano y lejano. Lo peor de éstas, (la lanza, por ejemplo), es que tienen un solo uso. Lógicamente, una vez la usas te quedas sin ella y es posible que tu personaje se tenga que enfrentar a un monstruo acorazado con sus manos. Por ello los luchadores no deben llevar sólo armas de este tipo. Otro arma de distancia es el arco y las flechas, que normalmente es llevada por exploradores o ladrones, o sea, gente de segunda fila en la cuadrilla.

BLOODWYCH

Si el pasado mes diseccionábamos un poco el juego de rol de moda, el «Elvira», en éste le toca el turno al más clásico de los publicados en España, además del pionero. Se trata, por supuesto, del «Bloodwych». Es un clásico y no sólo en España donde la competencia no se puede decir que abunde: no desmerece ni al «Dungeon Master», del cual es tributario declarado, ni al «Bard's Tale» o al «Ultima». Con lo dicho, es fácil adivinar que es lo mejorcito que podemos adquirir aquí en materia de JDR.



Los distintos monstruos nos harán frente sin contemplaciones.



Los problemas de lógica se solucionan fácilmente si no perdemos detalle.

Por si fuera poco, lo hay prácticamente para todos los formatos, incluidos los mal queridos Spectrum y Amstrad (mal queridos por los realizadores de JDR). Recientemente se ha puesto a la venta también para PC, con lo que ya no falta nadie; perdonadme los poseedores de MSX. El gran éxito que tuvo ha causado la publicación, no en España, de una continuación en forma de disco de datos. En fin, nos enfrentamos a la tarea de diseccionar a nuestro clásico. Veamos qué tal nos queda.

No voy a dar soluciones concretas por la imposibilidad de hacerlo: el juego es muy, muy extenso y varía de unos ordenadores a otros. Por tanto, voy a dar trucos y recomendaciones generales que valgan para todos. Aparte, se incluye el mapa de la cuarta planta de la Torre del Dragón para las versiones Atari y Amiga por la razón de ser aquí donde está el problema de las cuatro palancas, del que ya he hablado en pasados números.



Unas ayudas para empezar

Lo primero es formar una cuadrilla competente. Lo ideal, a largo plazo, es coger a dos luchadores para la primera línea (tipo picas), un explorador que empuñe el arco (tipo diamantes) y un mago que se arme de hechizos (tipo trebol).

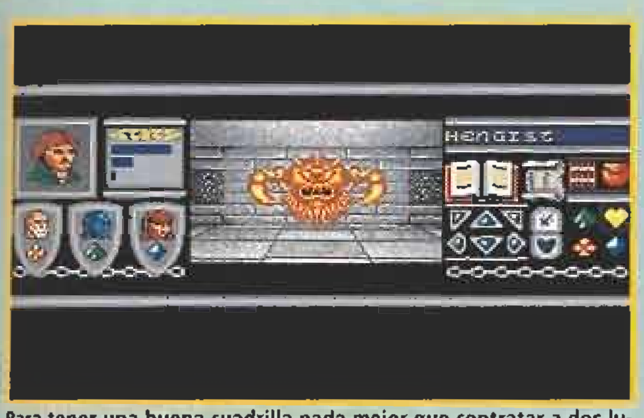
Los colores dan más o menos igual, si bien yo recomiendo el rojo para el mago. Procura, eso sí, que cada uno tenga un color distinto para acceder a todos los tipos de hechizo desde el principio.

Los guerreros facilitarán mucho la destrucción de los enemigos sin llegar a cansarse mucho. La utilidad del mago es obvia. El explorador es imprescindible para localizar las paredes que desaparecen sin echar mano de hechizos. También verá objetos y enemigos de otra forma invisibles. El hecho de recomendar el rojo para el mago es porque es el que más hechizos ofensivos aporta.

Con esto, comienza la aventura. El avance en la misma se verá dificultado por numerosos enemigos y algunos problemas de lógica. Respecto a los primeros, es de universal uso el combate de "paso-giro-ataque". Consiste en atacar al monstruo, desplazarse lateralmente y atacarle mientras avance hasta que se gira hacia nosotros, momento en que repetimos el proceso. Se necesitan cuatro cuadros libres juntos y que sólo nos enfrentemos a un monstruo a la vez.

Si hay muchos monstruos, lo mejor es buscar unas escaleras o una puerta que se cierre e ir destruyéndolos de uno en uno, bajando las escaleras o cerrando la puerta cuando estemos mal de energía.

Respecto a los problemas de lógica, no se puede decir que haya muchos. La mayoría se solucionan con una exploración concienzuda de la zona cercana a la puerta que no podemos abrir con el explorador como jefe. De esta forma detectaremos los posibles mu-



Para tener una buena cuadrilla nada mejor que contratar a dos luchadores, un mago y un explorador.

En la Torre del Dragón las cosas son mucho más sencillas de lo que parecen a simple vista. Ojo al mapa.

ros falsos y los objetos que nos hayan pasado desapercibidos. Estas líneas van dedicadas a los innumerables que os dedicáis a preguntar cómo se abre la puerta de no sé qué nivel. Exploradlo todo bien y hacer un mapa para aseguraros que no os dejáis nada.

Aparte de esto, hay que decir que existen unos cuantos problemas muy concretos que son de romperse un poco el coco. Ahora hablo para los de 16 bits, pues no he recibido ninguna pregunta de los de 8 sobre dichos problemas, por lo que tengo la sospecha de que no aparecen en esas versiones del juego. Dichos problemas son cuatro: el de "For the first..." ya solucionado anteriormente; el de las cuatro palancas que se solucionará más adelante; el de las seis palancas en la Torre de Chaos y otro ya cerca de Zendick.

Hechizos misteriosos

Para centrarnos un poco, voy a exponer la utilidad de alguno de los hechizos más impenetrables, cortesía de «Los cuatro Demonios de la Oscuridad».

–Beguile: te da más capacidad de relación con otros personajes, de los que podrás conseguir mejor trato, por ejemplo y muy importante, económico.

–Conceal: oculta un objeto para evitar que te lo roben.

–Deflect: hará que reboten las flechas que te lancen, sólo ellas.

–Antimage: disminuye los efectos de los hechizos que te lance el enemigo, pero no los hace desaparecer.

–Vivify: resucita a los muertos del grupo. Dada su dificultad es conveniente intentarlo con mucha potencia. Me dicen los Demonios que si no te sale a la primera es posible que no te salga nunca.

–Spelltap: acaba con los poderes de los magos enemigos.

–Dispel: elimina secuelas de otros hechizos lanzados con anterioridad. Por ejemplo, del Firepath o del Formwall.

–Warpower: aumenta la potencia de combate de un guerrero, siendo poco útil con los magos.

–Recharge: éste es el que más problemas da, incluso a los Demonios. Sirve para cargar los anillos que se encuentran durante el juego. Con los anillos cargados podremos lanzar hechizos ofensivos sin necesidad de prepararlos en el momento.

Para terminar este mágico apartado, aquí está la relación con los hechizos que más eficaces me han parecido ofensivamente. Son, uno por cada color, el Blaze, el Arc Bolt, el Disrupt y el Witchwind. Por supuesto, también es poderosísimo el Firepath, pero hay que saberlo utilizar correctamente, ya que si no es así los resultados pueden ser muy distintos.

Algunos objetos raros

La clasificación la encabezan las "Wand" o varitas. Pues bien, desvelemos el misterio: con ellas en la mano se recuperan con mayor rapidez los puntos de magia perdidos y, además, los hechizos salen con mucha mayor potencia.

Esto ocurrirá sólo si el color de la varita coincide con el del personaje. Así, la varita del Dragón tendrá los apropiados efectos sólo con personajes rojos; la de Chaos con los amarillos; la de Luna con los azules, y la de la Serpiente con los verdes.

Otros objetos misteriosos son los anillos, pero creo que sabiendo lo que es el Recharge su uso queda claro. También hay quien pregunta por los cristales: Dragon Crystal...Hombre, son el objetivo del juego e imprescindibles para poder comenzar la lucha con Zendick, lo que ocurrirá al final de la aventura.

Sin embargo, el más misterioso de todos ha de ser el pergamino Permit que se encuentra casi al final, sobre cuya utilidad no tengo la más remota idea. Los que sepáis algo al respecto no dudéis en compartirlo con los demás maniacos, os lo agradeceremos.

Respecto a las poderosas armas que se van encontrando en la exploración: Brainbiter, Demonbane...son eso, armas más poderosas y con nombres más llamativos que las otras pero sin ninguna utilidad especial, que yo sepa.

El problema de las cuatro palancas

Con el croquis del mapa de los alrededores seguro que no os resultará difícil resolver el entuerto de las cuatro palancas, que luego resultan ser cinco, ya que a fin de cuentas, es sólo un juego de despiste. Vamos allá.

Los primero es olvidarse de la habitación que se ve al fondo nada más entrar a la sala, pues es inaccesible. Aquí está la trampa, pues uno se vuelve loco pensando que es aquí donde ha de llegar, cuando la realidad es más sencilla, mucho más.

Pasa de la palanca amarilla a la que la columna te impide llegar: lo ves, todo es un engaño. Las únicas palancas útiles son las marcadas con un 1 y un 2 en el mapa. La 1 hace desaparecer la columna A, mientras que la 2 hace lo propio con el muro C. El gran problema estriba en que el muro C vuelve a aparecer si pisamos en los cuadros marcados con una B,lo que siempre te ocurrirá cuando vas pendiente de otras cosas, como nos ha pasado a todos los atascados en esta sala. Por lo demás, queda clara la función de la palanca 1, que nos permite el acceso al muro C sin tener que pisar ningún cuadro B.

Este muro ocultaba el paso a una estancia donde encontraremos una Iron Key que abre la puerta de arriba, tras la que está la palanca 3 (la quinta en discordia) que al ser pulsada elimina la columna D. Y desde aquí puede proseguir la aventura. Por cierto, espero que no se os olvidará la Tan Gem o la Bluish Gem...

FIN

Bueno, ¿qué tal? Espero que con esto se os aclaren a muchos las ideas y podáis seguir avanzando por el tenebroso mundo de «Bloodwych». Todavía hay mucho que descubrir antes de que el malvado Zendyck salga al encuentro de la cuadrilla. Entretanto, nos vemos.

FERHERGON

El arma por excelencia es la espada, cómo no. Supongo que todos sabéis, más o menos, cómo funciona tal artefacto. ¿No? Lo cierto es que la variedad de espadas que aparecen en un JDR suele ser grande. Y lo cierto también es que por ahora voy a cortar el tema, pues hay otros maniacos que quieren intervenir en la asamblea y es su turno. Prometo retomar el tema otro día cuando el tiempo lo permita, por el momento ya tenéis una primera aproximación a este tema imprescindible.

OTROS MANIACOS

El primero en hablar es Santiago Garro, de Menorca. ¡Atención, Elvira-atascados! Nuestro amigo ha conseguido una llave que poseía un caballero que ha encontrado en el foso. Para acceder a éste ha usado una cuerda en la torre con una plancha de madera. El problema lo tiene cuando quiere salir del foso. ¿Alguien puede ir en su ayuda? Personalmente, no creo que pueda salir habiendo accedido así. No obstante, su problema es de infraestructura. Concretamente, no le "carga" el disco. Pienso que, en caso de estar defectuoso, la casa distribuidora no tendrá ningún problema en cambiarte tu juego por otro en perfecto estado.

David Rosado, de Barcelona, es un nuevo maniaco del calabozo, (al menos, lo era cuando escribió; supongo que ahora ya será un veterano). Me pregunta si el «Bat» está disponible para el C-64. Si te refieres al juego de UBI, éste también ha sido desarrollado para Commodore, pero la verdad es que no es un JDR, sino una aventura gráfica y además no es seguro que vaya a editarse en nuestro país en castellano. Respecto al «Bard's Tale» lo puedes conseguir de alguna tienda inglesa, sin ningún problema.

Jose Manuel García, de Madrid, escribe rápidamente para preguntar qué habilidad se necesita en el «Ultima II» para robar. Supongo que será la destreza (dexterity) y también influye el número de intentos que hagas. A la primera nunca sale bien nada. No creo que haga falta ningún objeto especial. Aparte, recomienda el JDR «Traveller» del que ha salido recientemente la versión de ordenador, con el nombre «Megatraveller» (supongo). También recomienda el «Dragon's Breath», si bien éste ya no es un JDR tal y como los venimos entendiendo.

Desde Logroño, José Antonio Estarelles pregunta sobre JDRs para Amiga sin un Mega de memoria. Hay cantidad: la serie «Bard's Tale», la de «Dungeons & Dragons», «Bloodwych»...Casi todo menos el «Dungeon Master» o el «Elvira».

Ricardo Pillosu, de Matadepera (Barcelona), no ve la diferencia entre un juego de rol y un "RPG". Bueno, bien...Vete arriba y verás que no hay tal, salvo por el hecho de que con el término JDR (antes RPG) me suelo referir exclusivamente a los juegos de tal tipo para ordenador. Además, a veces suelo llamar juego de rol a los que son de tablero. En fin, que no le busques tres pies al gato.

Daniel Tosal, de Oviedo, es un afortunado jugador del «Bard's Tale I». Dice que ha recorrido todos los sitios (permite que lo dude) pero que no sabe cuál es el objetivo del juego. Si de verdad has recorrido todo, lo que supone haber contestado bien todos los enigmas que has encontrado, sin duda habrás encontrado a un tal Mangar, mago malvado al que has de destruir para acabar la aventura. ¿Te suena? Bueno, ya sabes cuál es tu objetivo. Y mira bien, que casi seguro que no está todo explorado, ni mucho menos.

Javier Martinez, de Gandía (Valencia), pregunta por JDRs para Commodore 64 en España. Pues tienes sólo los de la serie «Dungeons & Dragons», o sea, «Heroes of the Lance» y «Dragons of Flame». El «Bloodwych» creo que sí existe para tu ordenador. Hasta otra.

A Diego Rodríguez, de Barcelona, le ha tocado la china de un tirón de orejas. Que no tíos, que esta sección es de JDRs y no me váis a colar ni una pregunta sobre aventuras gráficas o conversacionales. O sea, si os atascáis en el «Indiana Jones», en el «Hero's Quest» o en «La Aventura Espacial», es mejor que dirijáis vuestra carta a otra sección de la revista, pues ésta va dedicada a otras cosas. Ya sabéis, por ahora sólo JDRs; quizá en poco tiempo...

Fafhrd, de Tarrasa (Barcelona), responde a un nombre fácil de pronunciar y, además, juega a JDRs de tablero donde ha conseguido ser Dungeon Master. Respecto a los de ordenador, se confiesa novato. Como vas viendo, la oferta de estos va aumentando lenta pero seguramente. Por desgracia, no parece que se vayan a publicar juegos míticos pero de hace unos años, tales como el «Phantasy» o el «Ultima». Esperemos que se publiquen los nuevos y démonos con un canto en los dientes. Respecto al «Bat», te remito a lo que comentaba hace unas líneas, parece que la cosa está algo complicadilla, pero nunca se sabe.

Suenan las doce. La asamblea ha finalizado y sus miembros se dispersan. Vuelven a sus aventuras, prestos a recoger nuevas historias y tesoros que provoquen la envidia de sus colegas. Por lo tanto, hasta la siguiente asamblea.

FERHERGON

CARGADORES

STAR BOWLS — SPECTRUM

```
  1 REM *********************
  2 REM ***   AMADOR      ***
  3 REM ***     MERCHAN   ***
  4 REM ***        RIBERA ***
  5 REM *********************
  6 REM ***  STAR  BOWLS  ***
  7 REM *********************
  8 REM ***  ABRIL 1.991  ***
  9 REM *********************
 10 BORDER 3: INK 7: PAPER 3: C
LEAR 24979
 15 FOR F=24980 TO 24991: READ
A: POKE F,A: NEXT F
 16 PRINT AT 0,0; BRIGHT 1; INK
 2; PAPER 6;"      INSERTA CINTA
ORIGINAL      "
 20 LOAD ""CODE
 25 PRINT AT 0,0; BRIGHT 1; INK
 3; PAPER 0;"          PARA EL CA
SSETTE          "
 26 INPUT "?INFINITAS VIDAS? S/
N ",A$
 27 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=24980 TO 24983: POKE F,0: NE
XT F
 28 INPUT "?NUM. INICIAL DE VID
AS? ",A
 29 POKE 24985,A
 30 POKE 25558,148: POKE 25559,
97
 31 PRINT AT 0,0; BRIGHT 1; INK
 7; PAPER 3;"          PON EL CA
SSETTE          ": PAUSE 100
 40 RANDOMIZE USR 25500
 50 DATA 175,50,198,180,62,8,50
,190,186,195,60,135
```

NIGHT HUNTER — ATARI

```
1      '**********************************
2      '*        CARGADOR ATARI ST       *
3      '*          NIGHT HUNTER          *
4      '* POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5      '**********************************
10     FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20     FOR N=3E5 TO 3E5+174 STEP 2: READ A$
30     A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40     IF S <>&H0D1C18 THEN ? "DATAS MAL": END
50     ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60     BSAVE "NIGHT.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70     A$=INPUT$(1)
100    DATA 601A,0000,008E,0000,0000,0000,0000,0000
110    DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,4879,0000
120    DATA 0068,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41,42A7
130    DATA 3F3C,0020,4E41,47F9,0000,0048,49F9,0002
140    DATA 0000,3F3C,0001,2F3C,0000,0000,2F3C,0000
150    DATA 0001,42A7,4854,3F3C,0008,4E4E,397C,4ED3
160    DATA 00DE,4ED4,203C,4E71,4E71,23C0,0007,718A
170    DATA 41F9,0007,7392,20C0,30C0,10BC,0060,4EF9
180    DATA 0007,4C00,1845,494E,5345,5254,4120,454C
190    DATA 2044,4953,434F,2059,2050,554C,5341,2055
200    DATA 4E41,2054,4543,4C41,0000,0000,0002,1A00
```


FLOOD — AMIGA

```
REM ****************************************************************************
REM * CARGADOR 'FLOOD' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / May-1991 *
REM ****************************************************************************
DIM C%(81):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 80:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>26703316& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IF FNU THEN C%(57)=&H600A
INPUT "NIVEL INICIAL (1-42)";N:IF N>=1 AND N<=42 THEN C%(64)=N
INPUT "SALIDAS ABIERTAS EN TODO MOMENTO (S/N)";V$:IF FNU THEN C%(71)=&H600C
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'FLOOD' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,300,2D49,2E,303C,64,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C68,9536,13C,660A,317C,32E
DATA 13C,4EE8,C,4E75,41F9,0,9000,4268,3DDE,4268,3E4C,4268,434A,303C,1,3140
DATA D2A,3140,F00,3140,1058,317C,4E71,7042,217C,33FC,FFFF,704A,4EF9,0,9536
```

HELTER SKELTER — PC

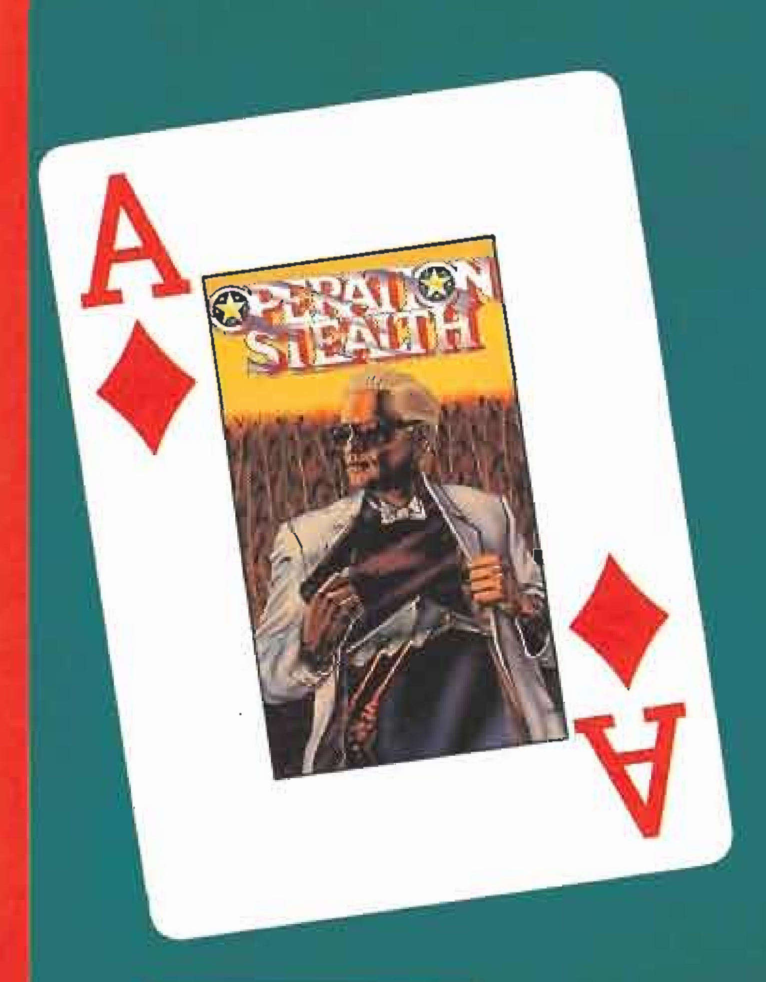
```
10 ' CARGADOR PARA EL HELTER SKELTER (PC.TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 7:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 11468 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"chelter.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CHELTER.COM, cárgalo antes del HELTER
 SKELTER para jugar con  vidas infinitas."
140 DATA "EB5D551E8BEC8E5E06BD9090813E1F6AFF0E7510892E"
150 DATA "1F6A892E216A892E2B6A892E2D6A813E9740FF0E7510"
160 DATA "892E9740892E9940892EA340892EA5401F5DEA000000"
170 DATA "00436172676120656C2048454C5445520A0D28432920"
180 DATA "4A2E532E462E24B800008ED88B1E40008B0E4200B802"
190 DATA "01A340008C0E42000E1F891E3F01890E4101B409BA43"
200 DATA "01CD21BA4301CD270000000000000000000000000000"
```

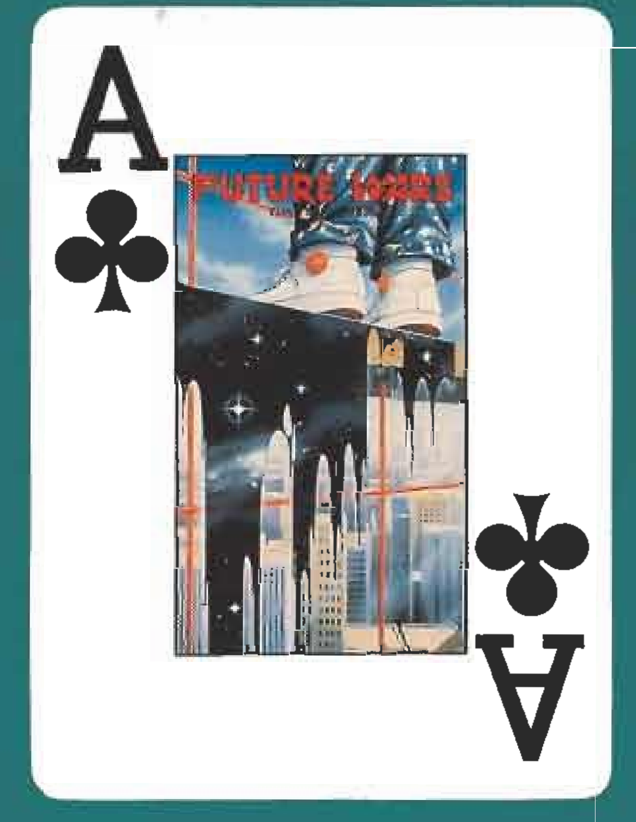
JAMES POND UNDERWATER AGENT — ATARI

```
1      '****************************************************************
2      '*                 CARGADOR ATARI ST PARA JAMES POND            *
4      '*                   BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM              *
5      '****************************************************************
10     FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0.0
20     Z=3E5:FOR N=Z TO Z+108 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N.A
30     S=S+A:NEXT N :IF S <>&H099A22 THEN ? "DATAS MAL": END
40     ? "VIDAS INFINITAS "::D=80:P=&H6004:GOSUB 90
50     ? "ENERGIA INFINITA "::D=86:P=&H6004:GOSUB 90
60     ? "TIEMPO INFINITO "::D=92:P=&H6006:GOSUB 90
70     ? "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA "
80     A$=INPUT$(1):CALL Z
90     A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D.P
95     ? A$:RETURN
100    DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,43F8,0500,41FA,000E
110    DATA 7046,32D8,51C8,FFFC,4EF8,0500,3F3C,0002,42A7,3F3C,0002,4267
120    DATA 4878,0000,4879,0006,0000,3F3C,0008,4E4E,45FA,000E,23CA,0006
130    DATA 0072,4EF9,0006,001C,4289,0004,2BFA,4289,0004,1D14,33FC,4E71
140    DATA 0004,6ADE,4EF9,0004,0018,0000,0000
```

TRIO DE ASES











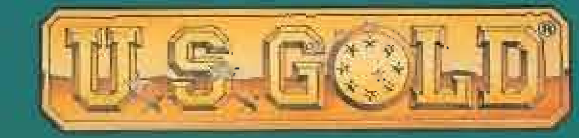
En el siglo 43, la tierra está bajo el ataque de una raza alienígena: los Crughon. Sólo hay un sistema para evitar su destrucción: viajar en el tiempo.
PC, Atari ST y Amiga.



Prepárate a vivir las aventuras de John Glames, un agente secreto que debe recuperar el prototipo del más moderno avión de combate: el Stealth.
PC, Atari ST, Amiga.



1920. El inspector Raoul Dusentier ha sido invitado a un crucero por el Mediterráneo. Lo que parecía un viaje de placer se iba a convertir en una de sus más peliagudas investigaciones.
PC, Atari ST y Amiga.







CARGADORES

RESCATE EN EL GOLFO (*) SPECTRUM

```
 100 BORDER 5: INK 1: PAPER 5: C
LEAR 24999
 110 POKE 65399,0
 120 FOR F=65400 TO 65427: READ
A: POKE F,A: NEXT F
 130 INPUT "VIDAS INFINITAS? (S/
N) ",A$
 140 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=65407 TO 65409: POKE F,0: NE
XT F
 150 INPUT "ENERGIA INFINITA? (S
/N) ",A$
 160 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=65410 TO 65412: POKE F,0: NE
XT F
 170 PRINT AT 0,0; INK 7;"      I
NSERTA CINTA ORIGINAL      "
 180 LOAD ""CODE 64512
 190 POKE 64536,120: POKE 64537,
255
 200 RANDOMIZE USR 64518
 210 DATA 58,119,255,167,40,10
 220 DATA 175,50,20,237,50,207,2
36
 230 DATA 195,3,91,60,50,119,255
 240 DATA 33,120,255,34,86,149,2
4,241
 999 SAVE "?RESCATE1" LINE 0
```

NOTA: CARGADOR PARA LA PRIMERA FASE DEL JUEGO

EXTERMINATOR PC







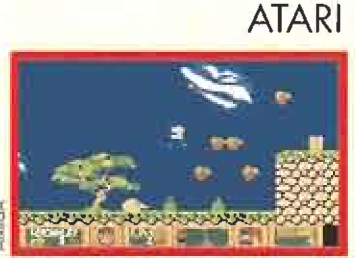

```
10 ' CARGADOR PARA EL EXTERMINATOR (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 9425 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cexterm.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CEXTERM.COM, cárgalo antes del
 EXTERMINATOR para jugar con crditos infinitos"0!
140 DATA "EB4B551E8BEC8E5E06813E2B62FF0E7513BD9090892E"
150 DATA "2B62892E2D62892E3662892E38621F5DEA0000000043"
160 DATA "6172676120656C2045585445524D494E41544F520A0D"
170 DATA "284329204A2E532E462E24B800008ED88B1E40008B0E"
180 DATA "4200B80201A340008C0E42000E1F891E2701890E2901"
190 DATA "B409BA2B01CD21BA2B01CD2700000000000000000000"
```

CARGADORES

APPRENTICE — ATARI








```
1     '***********************************************************
2     '*              CARGADOR ATARI ST PARA APPRENTICE          *
4     '*               POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM             *
5     '***********************************************************
6     '*      ANTES DE COPIAR EL CARGADOR CREAR UNA CARPETA AUTO  *
7     '***********************************************************
10    FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+188 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
30    S=S+A:NEXT N :IF S <>&H12F87F THEN ? "DATAS MAL": END
40    ? "VIDAS INFINITAS "::D=128:P=&H600A:GOSUB 90
50    ? "INMUNIDAD "::D=120:P=&H6006:GOSUB 90
60    INPUT "NUMERO DE FASE ";F:POKE Z+118,F
70    ? "INSERTA EL DISCO CON LA CARPETA AUTO": A$=INPUT$(1)
80    BSAVE "AUTO\APPREN.PRG",Z,N-Z
85    ? "OK, PULSA EL BOTON DE RESET": END
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$;RETURN
100   DATA 601A,0000,009E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,487A,006E,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120   DATA 4E41,41FA,0012,43F8,0600,7070,22D8,51C8,FFFC,4EF8,0600,3F3C
130   DATA 0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,6000,3F3C,0008,4E4E,31FC
140   DATA 4E75,6074,4EB8,6000,45FA,000A,21CA,20D0,4EF8,2000,303C,0000
150   DATA 33FC,4E75,0000,E074,4279,0001,1E00,4279,0001,22EC,4EF9,0000
160   DATA AA00,504F,4E20,454C,2044,4953,434F,204F,5249,4749,4E41,4C20
170   DATA 5920,5055,4C53,4120,554E,4120,5445,434C,4100,0000,0000
```

RESCATE EN EL GOLFO (*) SPECTRUM

```
 100 BORDER 0: INK 3: PAPER 0: C
LEAR 24999
 110 POKE 65399,0
 120 FOR F=65400 TO 65427: READ
A: POKE F,A: NEXT F
 130 INPUT "VIDAS INFINITAS? (S/
N) ",A$
 140 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=65407 TO 65409: POKE F,0: NE
XT F
 150 INPUT "ENERGIA INFINITA? (S
/N) ",A$
 160 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=65410 TO 65412: POKE F,0: NE
XT F
 170 PRINT AT 0,0; INK 6;"      I
NSERTA CINTA ORIGINAL       "
 180 LOAD ""CODE 64512
 190 POKE 64536,120: POKE 64537,
255
 200 RANDOMIZE USR 64518
 210 DATA 58,119,255,167,40,10
 220 DATA 175,50,218,242,50,149,
242
 230 DATA 195,3,91,60,50,119,255
 240 DATA 33,120,255,34,86,149,2
4,241
 998 FOR F=1 TO 3
 999 SAVE "?RESCATE2" LINE 0
1000 NEXT F
```

NOTA: CARGADOR PARA LA SEGUNDA FASE DEL JUEGO













¡¡ NO TE DEJES ENGAÑAR !!

ERBE TE OFRECE LA LINEA DE JOYSTICKS MAS COMPLETA DEL MERCADO A LOS PRECIOS MAS COMPETITIVOS.

MOTHER SHIP

El "control ship" de la consola se inserta en el Mother Ship y se transforma en un completísimo joystick. La palanca a modo de mando de avión te permitirá jugar más rápidamente y marcar más puntos.
COMPATIBLE CON CONSOLA NINTENDO.



TAC 50

Un joystick de competición de gran precisión.
Incorpora "auto fire" regulable
4 botones de disparo
Tecnología de microswitch digital
4 ventosas estabilizadoras
COMPATIBLE CON:

AMSTRAD CPC 464, 664 Y 6128
AMSTRAD CPC + 464, 6128 Y GX4000 (*)
AMSTRAD PC (CONEXION DE TECLADO)
COMMODORE 64, 128
ATARI ST
AMIGA
MSX

SLICK STICK

Palanca bidireccional de control
COMPATIBLE CON:

AMSTRAD CPC 464, 664 Y 6128
AMSTRAD CPC + 464, 6128 Y GX4000 (*)
COMMODORE 64, 128
ATARI ST
AMIGA
MSX



PHASOR ONE

Un clásico entre los joysticks
COMPATIBLE CON:

AMSTRAD CPC 464, 664 Y 6128
AMSTRAD CPC + 464, 6128 Y GX4000 (*)
AMSTRAD PC (CONEXION TECLADO)
COMMODORE 64, 128
ATARI ST
AMIGA
MSX



MICRO BLASTER

Diseñado ergonómicamente
COMPATIBLE CON:

AMSTRAD CPC 464, 664 Y 6128
AMSTRAD CPC + 464, 6128 Y GX4000 (*)
AMSTRAD PC (CONEXION TECLADO)
COMMODORE 64, 128
ATARI ST
AMIGA
MSX

TAC 2

Comprobado: 3 millones de movimientos sin ningún fallo
COMPATIBLE CON:

AMSTRAD CPC 464, 664 y 6128
AMSTRAD CPC + 464, 6128 Y GX4000 (*)
COMMODORE 64, 128



ANALOG EDGE

Ergonómico, fácil de conectar.
Adquiérelo junto con la tarjeta o individualmente.
Con potenciómetro, para poder ajustarlo a cada juego.
COMPATIBLE CON:

PC
APPLE







TURBO JUNIOR

COMPATIBLE CON:

AMSTRAD CPC 464, 664 Y 6128
AMSTRAD CPC + 464, 6128 Y GX4000 (*)
COMMODORE 64, 128
ATARI ST
AMIGA
MSX

(*) Los nuevos CPC + y la consola GX4000 de Amstrad, incorporan de serie un controlador estilo SEGA - NINTENDO con dos botones de disparo: Fuego 1 y Fuego 2, con misiones diferentes. Todos los joysticks compatibles con estos ordenadores y consolas, sólo lo son teniendo en cuenta que el botón de disparo 1 es el disparo del joystick, no existiendo el botón de disparo 2, que en la consola se utiliza para seleccionar algunas opciones de los cartuchos.



DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA
ERBE SOFTWARE
C/ Serrano, 240 * 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 * Fax: 563 46 41

Una jugada de pizarra:

Amiga 500 = 99.900 Pts.
Oferta especial − 30.000 Pts.

Total 69.900 Pts + IVA.

+ 6 programas de regalo.

Este es el momento
Aprovecha el gran descuento.





C/ Príncipe de Vergara, 109 - 28002 MADRID - Tel. (91) 563 36 00
C/ Valencia, 49-51 - 08015 BARCELONA - Tel. (93) 226 08 69

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

UNA COMEDIA PARA PASAR EL RATO

«CANGURO ULTIMO MODELO»

Ultimamente las comedias cinematográficas se están mostrando como productos más taquilleros que las batallitas intergalácticas o los superhéroes incombustibles que no dejan títere con cabeza. Además, tienen la ventaja de ser mucho más baratas, ya que aunque sólo las nóminas de los actores por muy altas que sean (que lo son en el caso de las figuras) cuentan con un buen puñado de ceros en sus cifras, siempre son menos que en el caso de los efectos especiales. En «Canguro último modelo» los papeles principales corresponden a la madura Jacqueline Bisset, cuyos múltiples admiradores siguen considerando un modelo de belleza (ahora lo llaman elegancia) pese al inevitable paso de la edad por sus carnes. De cualquier forma, nadie niega su talento como actriz, demostrado en la adaptación houstoniana de la novela «Bajo el volcán» de Malcon Lowry (altamente recomendable), en su colaboración con Truffaut en la oscarizada «La noche americana» o interpretando a la enigmática viuda que hace perder la cabeza a Frank Sinatra en «El Detective». El "contrario" de la Bisset en «Canguro último modelo» es el americano Martin Sheen, versátil personaje que ha intervenido como intérprete en «Apocalypse Now», «Enigma» o «Ghandi» entre otros muchos títulos.









¿Y para qué ha juntado el director Ian Toynton a estos dos populares actores en «Canguro último modelo»? Ni más ni menos que para llevar el peso con sus diálogos, equívocos y enfrentamientos, en una comedia que integra algunos de los elementos más típicos de las risas del cine de Hollywood. Hay lucha de sexos entre la pareja aunque sin hacer saltar las chispas de la Hepburn y Bogart en la «La reina de Africa». Hay equívocos (el ejecutivo que se convierte en asistenta), celos (ella tontea con otro, para más inri el jefe de él), situaciones de vodevil (una cena en la que el camarero oculta su verdadera profesión), hay una niña de por medio (cuyas relaciones con el protagonista son mejores que las de Schwazenegger con «Poli de guardería»), rupturas y reconciliaciones y...

Naturalmente, un final feliz. Lo dicho, «Canguro último modelo» (pese a su título, de los menos imaginativos de la temporada) es una comedia para pasar un rato entretenido.

EL MUNDO A SUS PIES

MECANO



Por si cabía alguna duda, los reiterados retrasos en la edición de «Aidalai», –la última vez para que su lanzamiento en todo el mundo coincida–, lo confirma: Mecano son el grupo español de pop más internacional. Posiblemente desde Los Bravos (y salva sea la parte de Julito Iglesias) ningún ibérico había conseguido tanta aceptación popular en esos mundos europeos o americanos que tan mal nos tratan.

Definitivamente asentado y con techos aún desconocidos, este trío lanzado al estrellato por la casualidad de un «No me quiero levantar», toca el cielo con la punta de los dedos. Los planetas se han conjurado en buena posición y han demostrado que el pop no es sólo cosa anglosajona. Profesionalidad no se les puede negar, sí que sean un fenómeno repetible por otros grupos del lugar que lo intentan con los mismos esquemas y diferente suerte.

Quizás la razón radica en que Ana, Nacho y José María forman un potaje de elementos dispares. Pocos que pasen de los veinte confiesan su admiración por el trío, pero en sus multitudinarios conciertos también bailan los papás, que "sólo" fueron para "acompañar" al más pequeño de sus hijos. En su repertorio hay composiciones ideales para regalar a nuestro peor enemigo con el cargo de conciencia por si acaso nos hemos pasado con la venganza, pero también blancos perfectos. Pueden no gustar, pero suyo no es el defecto de la monotonía. Se pasan de exhibicionistas y grandilocuentes mas ¿cómo se puede llenar un estadio de fútbol de fans enferborizados sin tal defecto-virtud?

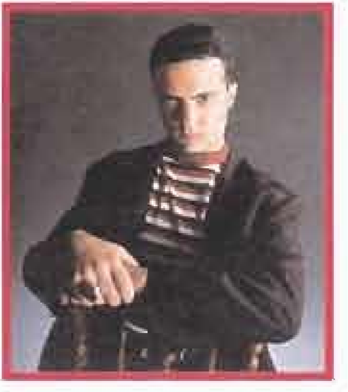
Mecano son un fenómeno social y seguramente, eso es así porque el españolito de a pie se parece demasiado al trío. Con sus defectos y virtudes, ñoñerías y extravagancias, delirios de grandeza y menudencias, Mecano han conseguido lo que muchos hubieran deseado alcanzar y no reconocen. Desde su pedestal ven pasar el cadáver de su enemigo (¡envidia se llama!). Ellos han demostrado que no hace falta ser grandes músicos para componer bonitas canciones, ni sexys para levantar pasiones inconfesables, ni una piña compacta ,–Nacho y José María jamás se ven las caras para crear una melodía–, para formar un grupo de pop de éxito. Mecano son como son y tienen el mundo a sus piés. ¿Alguien tiene algo que objetar? Pues que se mire al espejo por si necesita una ración de psicoanálisis.

ROCK MEDITERRANEO

SEGURIDAD SOCIAL

Seguridad Social son cuatro Lps en el mercado y un solo superviviente verdadero de la formación que vio la luz al principio, José Manuel Casañ. El es el compositor principal, el santo y seña que dirige la inclinación de la banda y su imagen pública. Apadrinados por Santiago Auserón y Radio Futura el año pasado (les gustaba su «Introglicerina»), recientemente han visto editado «Que no se extinga la llama» (profundizando en su apuesta por la creación de un rock mediterráneo, que diría José Manuel).

Ellos son valencianos y han hecho de la dispersión de estilos musicales, de comer de todos los platos y untar pan en cualquier salsa, su objetivo –Jose Manuel lo justifica refiriéndose a la tradicional capacidad de los pueblos mediterráneos para absorber culturas–. Así, junto a bases rockeras, en Seguridad Social es posible encontrar sones andaluces, ritmos latinos y salseros, aires reggae, o cualquier historia que suponga ausencia de prejuicios, de pudor, de barreras en definitiva; privilegio de la gente que vive de cara al mar podría cantar José Manuel.



Y EL SUEÑO SE CONVIRTIO EN REALIDAD

TAHURES ZURDOS



Tradicionalmente el papel que el mundo del rock ha destinado a la mujer no ha sido muy edificante: símbolo sexual, objeto decorativo o artilugio de usar y tirar. El cerebro, de todos es sabido, –algunos hasta se atreven a decirlo en público–, siempre ha sido cosa de hombres. Por eso, la existencia de bandas como Tahúres Zurdos sigue siendo hoy en día una excepción a la regla: sus integrantes se aglutinan alrededor de la personalidad de Aurora Beltrán, una chica que compone, canta, toca la guitarra y ..., ¡hasta ahí podíamos llegar!, la fórmula funciona.

Tahúres Zurdos se formaron en 1.987 en Pamplona. Después de un par de deserciones en la banda, se estabilizó su formación actual: la citada Aurora, su hermano Lolo, Juanma Ugarte y Puntxes. Sus primeros trabajos discográficos vieron la luz bajo un pequeño sello independiente, «Oihuka», y rápidamente se labraron una reputación de banda interesante. El mini-Lp «Tahúres Zurdos» y el Lp «Yahuria» fueron la plataforma que les ha llevado a grabar con una multinacional «Nieve negra», el disco de su reconocimiento popular más allá de ambientes minoritarios.

El cuarteto ya no es una promesa. Atrás quedan aquellos tiempos en que había que hacer cualquier trabajo para sobrevivir, desde limpiar colegios hasta tocar pasodobles en orquestas. Ahora Tahúres Zurdos es un sueño convertido en realidad ("y tocaré y tocaré hasta que mis dedos sangren", dice una de las últimas canciones compuestas por Aurora). Composiciones de variados estilos e influencias, rythm and blues y rock duro, tiernas baladas y potentes descargas eléctricas, simples sucesos cotidianos y pinceladas de crítica social, David Bowie y Eric Burdon ... Tahúres Zurdos. Y el sueño se convirtió en realidad.

CON LA ETIQUETA DE STEPHEN KING

LA FOSA COMUN





Nacida de la imaginación de Stephen King, «La fosa común», es la típica película de terror. Este prolífico escritor es actualmente el mayor autor de best-sellers del género y, –al igual que ocurre con Asimov en el campo de la ciencia ficción–, ello conlleva una producción irregular con no pocos relatos convencionales junto a otros que provocan en el lector inquietantes sensaciones.

Este comentario sirve lo mismo para las adaptaciones cinematográficas avaladas por su firma (más de una veintena, contando las televisivas, como «El resplandor», «Los hijos del maíz», «Miedo» o «Historias desde el lado oscuro»).

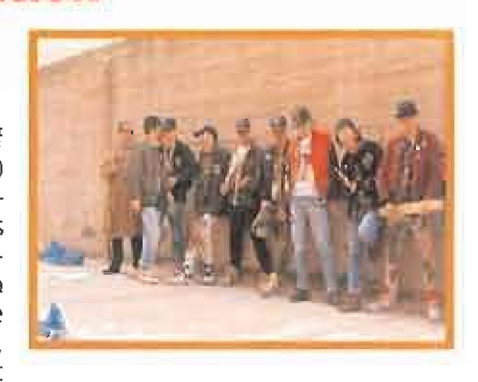
En «La fosa común» Stephen King se inspira en el terror que a todos nos produce la oscuridad, mucho mayor bajo tierra, y mucho mayor todavía si ese monstruo que siempre pensamos que puede aparecer cuando caminamos por un túnel... aparece de verdad. Esa terrible criatura cobra vida en una antigüa fábrica textil que es reabierta al cabo de muchos años. Con ella, aparecen en la película muchos actores no excesivamente conocidos, salvo para los adictos a la Tv, como David Andrews que encarna a un hombre que desea emprender una nueva vida: Kelly Wolf, una chica independiente y autosuficiente; Stephen Match, un despreciable capataz acostumbrado a ligar por la fuerza con las trabajadoras a sus órdenes; y Brad Dourif, un exterminador de ratas que ama a su profesión más que un político a cinco segundos de que veamos su cara en televisión.

Esta es la primera película de Ralphs Singleton como director, un cineasta que ha picado en todos los eslabones de la industria (desde la producción de series televisivas como «Cagney y Lacey» hasta la edición de libros). No está mal la elección del debut.

El relato de Stephen King tienen gancho, a priori, para su adaptación cinematográfica, y en el peor de los casos, los seguidores incondicionales del género no podrán evitar la tentación de acudir a la sala para pasar una apasionante hora y media de terror.

LA HORA DE LA DESTRUCCION

DEF CON DOS



Con el «Tercer Asalto» de Def Con Dos (también vale DCD) ha llegado la hora de la destrucción y la subversión. Ellos no son yankis, tampoco negros, hasta ahora la autoridad no ha censurado las demoledoras letras de sus canciones (???) y jamás, supongo, se han ido de parranda con Public Enemy. Ninguno de tales inconvenientes les permite ser auténticamente demoledores. Ellos son unos políticos que, si toman el poder, provocarán, entre otras, las siguientes consecuencias: (los derechos de autor son de DCD) las pelotillas de cera de Marcelino Oreja serán declaradas de interés estratégico, Beatriz Pécker donará su abundante celulitis a Cáritas para alimentar a los refugiados de la plaza de España, la tierra dejará de ser redonda y se convertirá en un dodecaedro, el ministerio de defensa británico utilizará como rádar las orejas del príncipe Carlos, un gran grupo de okupas se instalará en la nariz de Rossy de Palma, le cortarán la mano izquierda al emir de Kuwait por robar una cassette de Def Con Dos, Julio Iglesias afirmará tener serias dudas sobre la necesidad de aprender a leer, Fidel Castro estará loco por el yoyó... Una vez enumerados tales objetivos, sacados al azar de una larga lista de DCD, a nadie puede extrañar que sus autores no se hayan presentado a las pasadas elecciones municipales.

Tampoco es difícil adivinar que, o mucho cambian, o Def Con Dos jamás serán número uno de los "40 principales". Ellos firmaron contrato discográfico en el Palacio de Oriente madrileño y no les detuvo la policía (tal vez fueron confundidos con embajadores de algún país extranjero). ¿Son sólo unos gamberros o los anunciadores de un nuevo orden mundial? Que Dios pille confesado a quien corresponda. Te puedes encontrar con Def Con Dos a la vuelta de cualquier esquina o..., lo que es peor, si te descuidas se agotará su último disco en las tiendas.

SILENT SERVICE II™

El primero dió en el blanco.
El segundo es aún más explosivo.

PANTALLA REAL

El original Silent Service ganó, en 1986, el premio a la Mejor Simulación del Año. Ahora, puedes retomar la acción y disfrutar de los combates submarinos de la Segunda Guerra Mundial más excitantes que jamás hayas visto.

VGA - 256 Colores



- Impresionantes gráficos
- Sonidos reales y banda sonora original
- Más opciones de juego
- Nuevas misiones y escenarios





LA PIRATERIA ES DELITO

U.S.N. BUSHIPS
SUBMARINE PERISCOPE

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE